

NO OFICIAL

REGLAMENTO MAESTRO

VERSION Castellano 17.4.2

RESUMEN DE CAMBIOS SEPTIEMBRE 2024

El **Reglamento Maestro de KeyForge** ahora cuenta con un documento complementario titulado **Aprende a Jugar KeyForge**; como resultado, este documento ha sido reestructurado de manera significativa. Se han realizado numerosas revisiones al texto a lo largo del **Reglamento Maestro de KeyForge** para mejorar la claridad y la coherencia. El texto nuevo aparece en rojo. Otros cambios adicionales incluyen:

Nueva ERRATA de la carta **ARCENOMÓMETRO**

Nuevas entradas de preguntas frecuentes (FAQ) sobre **ICONOS DE BONIFICACIÓN**

Nuevas entradas de glosario para **CASA**, **ICONO DE BONIFICACIÓN**

Entradas de FAQ actualizadas para **OVERLORD GREKING**, **TOLAS/FALSA MORENA**, **CASA**, **RESOLVER TANTO COMO PUEDAS**, **ÆMBERLUTION**

Entradas de glosario actualizadas para **DESCARTE DE CARTAS**, **ZONAS FUERA DE JUEGO**, **BARAJAR**, **ATURDIR**

Versión documental Castellano:
V17.4.2 Añadida errata en RECONOCIMIENTO

Traducción y adaptación de manuales de GhostGalaxy y Asmodee para esta versión al castellano por* ***Ricardo Medrano Losa*

ÍNDICE



BIENVENIDO AL CRISOL

Eres un Arconte. Alabado por algunos como un dios, respetado por otros por tu sabiduría, naciste—o quizás fuiste creado—en el Crisol, un mundo donde todo es posible.

El Crisol es antiguo, pero siempre renovado. Un planeta artificial que cuelga en el centro del universo, cuyas muchas capas están en constante construcción por los enigmáticos y traviesos Arquitectos. Como materia prima, los Arquitectos han cosechado incontables mundos, fusionándolos en un nuevo todo que resulta tanto familiar como extraño para las criaturas que habitan allí.

Ya sean especímenes solitarios o culturas enteras, los seres traídos al Crisol se encuentran en una extraña tierra de maravillas, sin medios evidentes para regresar a sus antiguos hogares. Algunos prosperan, construyendo nuevas sociedades y desarrollando nuevas tecnologías con la ayuda de la misteriosa sustancia psíquica conocida como Æmbar. Otros abandonan los hábitos de sus vidas pasadas, adoptando las costumbres de nuevas tribus descubiertas en este nuevo mundo. Otros más se deterioran, cuerpos y mentes distorsionados más allá de todo reconocimiento, incorporando Æmbar en sus propios cuerpos.

Como Arconte, has reunido seguidores en tus viajes por el Crisol, aliados que valoran tu sabiduría eterna y tu capacidad para comunicarte con todas las criaturas. Con la ayuda de estos aliados, buscas Cámaras ocultas por todo el Crisol, dejadas por los crípticos Arquitectos. Cada Cámara solo puede ser abierta con llaves forjadas con Æmbar. Una vez abierta, el contenido de la Cámara—el poder y conocimiento de los Arquitectos—puede ser consumido por un solo Arconte.

Cuando dos Arcontes descubren una Cámara, solo uno puede obtener su conocimiento. Solo uno puede acercarse un paso más al secreto del Crisol…

VISIÓN GENERAL DEL JUEGO

KeyForge es un juego de cartas para dos jugadores en el que cada jugador asume el rol de un Arconte y lidera el mazo de ese Arconte contra su oponente.

El mazo de cada jugador representa un equipo que intenta obtener Æmbar y forjar llaves. El primer jugador en forjar tres llaves puede desbloquear una Cámara y ganar la partida.

La característica definitoria de KeyForge es que no hay dos mazos iguales. Las cartas de KeyForge no se venden de manera individual; siempre se venden como mazos completos. ¡Cada mazo existente es único!

USO DE ESTE DOCUMENTO

Si nunca has jugado una partida de KeyForge, comienza leyendo el documento **Aprende a Jugar KeyForge** incluido en el set de inicio para aprender los conceptos básicos del juego.

El **Reglamento Maestro de KeyForge** es la fuente definitiva para todas las reglas de juego del juego de cartas KeyForge. Incluye una secuencia de turno detallada, diagramas de anatomía de las cartas, un glosario de conceptos y terminología importantes del juego, erratas oficiales, una extensa lista de preguntas frecuentes (FAQ) y gráficos de tiempos.

Si el **Reglamento Maestro de KeyForge** contradice el libro **Aprende a Jugar KeyForge**, el **Reglamento Maestro de KeyForge** prevalece.

Todos los documentos de reglas de KeyForge se pueden ver y descargar en **keyforging.com**.





CONFIGURACIÓN DEL JUEGO

Para configurar el juego, realiza los siguientes pasos en orden:

1. Coloca todas las fichas de daño, fichas de Æmbar y contadores de estado en una reserva común al alcance de ambos jugadores.
2. Cada jugador coloca su carta de identidad de Arconte en el lado izquierdo o derecho de su área de juego.
3. Cada jugador coloca tres fichas de llave, una de cada color, con el lado de "sin forjar" hacia arriba cerca de su carta de identidad de Arconte.
4. Determina de manera aleatoria quién será el primer jugador. Ese jugador tomará el primer turno cuando comience la partida.
5. Cada jugador baraja su mazo y lo ofrece a su oponente para un barajado adicional y/o un corte final.
6. El primer jugador roba una mano inicial de siete cartas. El otro jugador roba una mano inicial de seis cartas.
7. Cada jugador, comenzando por el primer jugador, tiene una oportunidad para hacer un "mulligan" con su mano inicial, barajando de nuevo su mano en el mazo y robando una nueva mano inicial.

El Juego ahora, está listo para empezar.

SECUENCIA DE TURNO

El juego se juega a lo largo de una serie de turnos. Los jugadores alternan tomando turnos hasta que uno de ellos gane la partida.

Cada turno consta de cinco pasos, los cuales se describen en las siguientes secciones:

1. Forjar una llave.
2. Elegir una casa.
3. Jugar, descartar y usar cartas de la casa elegida.
4. Enderezar cartas.
5. Robar cartas.

El jugador que está tomando su turno se denomina el jugador activo. El jugador activo es el único que puede realizar acciones o tomar decisiones; un jugador no toma decisiones cuando no es su turno.

PASO 1: FORJAR UNA LLAVE

Si el jugador activo tiene suficiente Æmbar para forjar una llave durante este paso, debe hacerlo. Para forjar una llave, el jugador activo gasta Æmbar de su reserva de Æmbar igual al costo actual de la llave, y luego voltea una de sus fichas de llave a su lado forjado.

El costo de llave predeterminado es seis Æmbar (6). Algunas habilidades de cartas pueden aumentar o disminuir este costo. El costo de la llave no puede ser menor que cero.

No se puede forjar más de una llave durante este paso en cada turno, incluso si el jugador activo tiene suficiente Æmbar para forjar múltiples llaves.

Algunas cartas tienen efectos que permiten gastar el Æmbar que está en ellas al forjar llaves. Si el jugador activo controla una de esas cartas, el Æmbar en ellas puede gastarse junto con el Æmbar en la reserva de Æmbar del jugador activo, en cualquier combinación.

El Æmbar gastado se devuelve a la reserva común.

Un jugador gana la partida inmediatamente cuando forja su tercera llave.

PASO 2: ELEGIR UNA CASA

Cada mazo de KeyForge está compuesto por tres casas diferentes, que se muestran en la carta de identidad del Arconte. Durante este paso, el jugador activo elige una de las casas en su carta de identidad del Arconte para que sea la **casa activa** durante el resto del turno y anuncia su elección a su oponente. Esta casa activa determina qué cartas el jugador activo puede jugar, descartar de su mano y usar durante este turno.

Después de elegir una casa, el jugador activo tiene la opción de tomar todas las cartas en sus archivos y agregarlas a su mano.

Si un jugador controla una carta que no pertenece a una de las tres casas en su carta de identidad del Arconte, puede (si lo desea) elegir y activar esa casa durante este paso en lugar de una de las tres casas de su mazo.

Un jugador no puede elegir activar una casa a menos que esté en su carta de identidad del Arconte o controle una carta que pertenezca a esa casa. Si un efecto de carta instruye a un jugador a que debe activar una casa distinta de las mencionadas, ese efecto de carta se ignora.

PASO 3: JUGAR, DESCARTAR Y USAR CARTAS DE LA CASA ELEGIDA

El jugador activo puede jugar o descartar cualquier cantidad de cartas de acción, artefactos, criaturas y mejoras de la casa activa que tenga en su mano, y puede usar cualquier cantidad de cartas de la casa activa que estén en juego bajo su control. Las cartas elegibles pueden ser jugadas, usadas o descartadas en cualquier orden.

La casa de una carta se determina por el icono en la esquina superior izquierda. Si la casa activa corresponde al icono de una carta, esa carta es elegible para ser jugada, usada o descartada.

El jugador activo no puede jugar, usar o descartar cartas que no sean de la casa activa a menos que una habilidad de carta lo especifique.

Las reglas para jugar, descartar y usar cartas de acción, artefactos, criaturas y mejoras se describen en la definición de glosario de cada tipo de carta.

Regla del primer turno: Durante el primer turno del jugador inicial, ese jugador no puede jugar ni descartar más de una carta de su mano. Los efectos de cartas pueden modificar esta regla.

PASO 4: ENDEREZAR CARTAS

El jugador activo endereza todas sus cartas exhaustas.

PASO 5: ROBAR CARTAS

El jugador activo roba cartas de la parte superior de su mazo hasta tener seis cartas en su mano. Después de completar este paso, su turno termina.

Si el jugador activo tiene más de seis cartas en la mano, no descarta para quedarse con seis.

Si un jugador necesita robar cartas (durante este paso o en cualquier otro momento) y no puede hacerlo porque su mazo está vacío, ese jugador baraja su pila de descarte para restablecer su mazo y luego continúa robando (las cartas se roban una a la vez).

Cuando el turno de un jugador termina, si ese jugador tiene suficiente Æmbar en su reserva para forjar una llave, debe anunciar "¡Check!" para que su oponente sepa que está listo para forjar en su siguiente turno.



CRIATURA



ARTEFACTO



ACCIÓN



MEJORA



CARTA DE IDENTIDAD DE ARCONTE



LISTA DE MAZO



ANATOMÍA DE LA CARTA

1. Casa
2. Nombre de la Casa
3. Tipo de Carta
4. Icono de Bonus
5. Rasgos
6. Texto de Habilidad
7. Texto de Transfondo
8. Poder
9. Armadura
10. Nombre del Artista
11. Icono Expansión
12. Número en el Set de la Expansión
13. Rareza
14. Nombre del Mazo
15. Imagen del Arconte
16. Código para Registro del Mazo

RAREZA

El símbolo de rareza de una carta se puede encontrar en la parte de abajo, cerca del número de carta. Este se usa para que el algoritmo de FireForge determine la frecuencia con la que una carta aparece en un mazo. Las cartas especiales no obedecen a las reglas de rareza estándar del juego.

Común *Poco Común* *Rara* *Especial* *Criatura Ficha*

CONJUNTO DE ICONOS

Mira el Conjunto de Iconos en la página 16

GLOSARIO

Este glosario contiene una lista en orden alfabético de varios conceptos y términos que los jugadores podrían encontrar en sus partidas. Aconsejamos a los jugadores que no lean esta sección de principio a fin, sino que únicamente busquen los nuevos términos a medida que vayan surgiendo al jugar.

ABANDONA EL JUEGO

Cuando una carta en juego abandona el juego (vuelve a la mano o el mazo, o bien es destruida, descartada, archivada o purgada), se retiran todas las cartas de Estado y fichas que no sean de Æmbar que hubiera sobre ella, se descartan todas las mejoras vinculadas a ella y finalizan todos los efectos duraderos aplicados a la carta.

Cuando una carta se mueve de una zona "en juego" a una zona "fuera de juego" en la cual la identidad de las cartas se oculta al oponente (como por ejemplo la mano, el mazo o los archivos), los efectos pendientes que estuvieran interactuando con dicha carta o a punto de hacerlo ya no lo hacen, a menos que el efecto de una carta indique explícitamente que interactúa con la zona que corresponda.

Cuando una criatura que tenga Æmbar sobre ella abandone el juego, ese Æmbar se pone en la reserva de Æmbar de su oponente. Cuando una carta que no sea de criatura que tenga Æm bar sobre ella abandone el juego, el Æmbar se devuelve a la reserva común.

Cuando una carta abandona de juego, siempre se coloca en la zona "fuera de juego" correspondiente a su propietario, a menos que una habilidad de carta indique explícitamente que su efecto puede interactuar con otra zona.

Si una carta abandona el juego al resolver una habilidad, las instrucciones posteriores de la misma habilidad se refieren a dicha carta tal y como estaba inmediatamente antes de abandonar el juego.

Ejemplo: El Mono de Programación 147 tiene el texto: "Jugar: Archiva todas las criaturas adyacentes. Si esas criaturas comparten una Casa, obtén 2.". Si una de las criaturas archivadas fue afectada por un efecto que cambió la Casa a la que pertenecía, la segunda parte de la habilidad del Mono de programación hace referencia a las Casas a las que las cartas pertenecían inmediata mente antes de que la archivasen.

Temas relacionados: Zonas fuera de juego

ADYACENTE

Cuando una carta de criatura hace referencia a que un elemento del juego esté "adyacente" a dicha criatura o que se juegue "adyacente" a dicha criatura, se refiere a una carta que esté o se juegue inmediatamente a la izquierda o a la derecha de dicha criatura.

Temas relacionados: Línea de batalla, Dispersión, Ataque con dispersión (X), Provocar

ÆMBAR

El Æmbar es el recurso básico del juego y se indica con fichas de Æmbar. A menudo se representa en el texto de reglas con este símbolo: .


Ficha de Æmbar

A la hora de resolver efectos de cartas, solo el Æmbar de tu propia reserva se considera "tuyo".

Obtener: Cuando "obtienes" Æmbar, tomas la cantidad especificada de la reserva común y la añades a tu reserva de Æmbar.

Capturar: Cuando "capturas" Æmbar, tomas la cantidad especificada de Æmbar de la reserva de Æmbar de tu oponente y la pones sobre una criatura aliada. A menos que se especifique algo distinto, el Æmbar se pone sobre la criatura que lo capturó. El Æmbar capturado no forma parte de ninguna reserva de Æmbar. Cuando una criatura que controles abandone el juego, el Æmbar que tuviera sobre su carta se mueve a la reserva de Æmbar del oponente.

Perder: Cuando "pierdes" Æmbar, retiras la cantidad especifica da de tu reserva y la pones en la reserva común.

Pagar: Cuando "pagas" Æmbar a tu oponente, retiras la cantidad especificada de tu reserva y la añades a la reserva de Æmbar de tu oponente. Si una habilidad indica a un jugador que pague a un oponente "para" realizar algo, debe pagarse la cantidad en su totalidad.

Gastar: Solamente "gastas" Æmbar para forjar llaves. Cuando "gastas" Æmbar, retiras la cantidad especificada de tu reserva y la pones en la reserva común.

Robar: Cuando "robas" Æmbar, tomas la cantidad especificada de Æmbar de la reserva de Æmbar de tu oponente y la añades a tu reserva.

Temas relacionados: Capturar, Robar ÆMBAR, ICONO DE

ÆMBAR, ICONO DE BONIFICACIÓN

Consulta "Iconos de bonificación" en la página 17.

AGOTAR, AGOTADA

Una carta agotada no puede usarse hasta que sea preparada por un paso de juego o la habilidad de una carta.

Consulta "Preparada y agotada" en la página 23.

ALFA

Cuando una carta tiene la palabra clave **alfa**, solo puedes jugarla si no has jugado, usado o descartado ninguna otra carta durante el paso actual de tu turno.

Si una carta va a obtener la palabra clave alfa al entrar en juego, solo puedes jugarla si no has jugado, usado o descartado ninguna otra carta durante el paso actual de tu turno.

ALIADO/A

Si la habilidad de una carta hace referencia a un elemento de juego "aliado", se refiere a un elemento controlado en ese momento por ese mismo jugador.

Temas relacionados: Control y propiedad, Enemiga/o

ANOMALÍA

Este símbolo identifica una carta de Anomalía. Se trata de un tipo de carta extremadamente inusual que sirve como adelanto de posibles conjuntos futuros de



KeyForge. Puede aparecer como parte de cualquier Casa, y se considera perteneciente a ella para todos los efectos del juego.

ANTERIOR, REPITE [...] ANTERIOR

Si el texto de una carta indica al jugador que repita un efecto anterior, se resuelve de nuevo el efecto completo que precede a las instrucciones de repetir lo anterior.

Nota: Repetir un efecto no provoca que se aplique la Regla del seis (consulta la página 23), ya que dicha regla solo se aplica a la hora de jugar o usar cartas, no al activar (o resolver) el efecto de una carta múltiples veces.

ANTES DE

Si la palabra "antes de" se utiliza en una habilidad (por ejemplo, "Antes de cosechar:" o "Antes de luchar:"), esa habilidad se resuelve antes de resolver el efecto de la cosecha o la lucha (pero después de agotar la carta, si agotarla es un requisito para usarla).

ARCHIVOS

Los archivos de un jugador son una zona de juego delante de su carta de identidad de Arconte con cartas boca abajo. Las habilidades de las cartas son la única vía que tiene un jugador para añadir cartas a sus archivos. Durante el paso 2 del turno de un jugador, después de que elija la Casa activa, el jugador activo puede recoger todas las cartas de sus archivos y añadirlas a su mano.

Las cartas que están en los archivos de un jugador se consideran fuera de juego. Un jugador puede mirar sus archivos en cualquier momento. Un jugador no puede mirar los archivos de un oponente.

Si la habilidad que indica a un jugador que archive una carta no especifica desde dónde se archiva, la carta archivada procede de la mano de ese jugador. Si una habilidad "pone" una carta en los archivos de un jugador, no se resuelven las habilidades que se resuelven cuando se archiva una carta.

Temas relacionados: Zonas fuera de juego

ARMADURA

Algunas criaturas tienen un valor de Armadura a la derecha del nombre de la carta. Cada turno, la armadura evita a la criatura una cantidad de daño pendiente igual a la cantidad del valor de Armadura.



El valor de Armadura de una criatura aparece a la derecha de su nombre, dentro de la imagen en forma de escudo.

Ejemplo: Tienes una criatura en juego con Armadura 2. La habilidad de una carta del oponente le inflige 1 (que se considera daño pendiente durante la resolución de la habilidad). La Armadura de tu criatura evita el daño pendiente, y la Armadura de la criatura se reduce en 1 durante el resto del turno. Más tarde, en ese mismo turno, tu criatura lucha contra una criatura enemiga que tiene Poder 3. Tu criatura tiene 3 de daño pendientes, su Armadura 1 restante evita 1 de dicho daño pendiente, así que tu criatura sufre 2 de daño.

Si una criatura obtiene Armadura, la ganancia es acumulativa y se suma al valor de Armadura impreso en la criatura.

Si una criatura obtiene Armadura durante un turno, la Armadura obtenida no evita daño que ya se hubiera infligido en ese turno.

Si una criatura pierde Armadura durante un turno, no se le inflige de forma retroactiva el daño que ya hubiera evitado su Armadura

Si una criatura pierde cualquier cantidad de Armadura, pierde primero armadura que ya hubiera usado para evitar daño pendiente este turno antes de perder Armadura que no se hubiera usado para tal fin durante este turno.

Si una criatura tiene el símbolo "~" en su valor de Armadura, quiere decir que no tiene Armadura. Estas criaturas pueden obtener Armadura por medio de efectos de cartas.

Temas relacionados: Daño, Luchar

ARTEFACTOS

Los artefactos son uno de los tipos básicos de carta del juego. Los artefactos entran en juego agotados y se colocan formando una fila frente al jugador que los controla, pero detrás de su línea de batalla. Los artefactos permanecen en juego turno tras turno.

Tema relacionado: Usar artefactos

ASALTO (X)

Cuando una criatura con la palabra clave Asalto (X) se usa para luchar, inflige daño pendiente igual a su valor de Asalto (es decir, X) a la criatura contra la que está luchando antes de que se resuelva la lucha (el jugador activo elige si esto sucede antes o después de otros efectos y palabras clave "Antes de luchar"). Si este daño destruye a la otra criatura, el resto de la lucha no se resuelve.

Si una criatura con la palabra clave Asalto (X) obtiene otra copia de la palabra clave Asalto (X), los dos valores X se suman.

Temas relacionados: Daño, Luchar

ATACAR, ATACANTE, ATACA

Consulta "Luchar" en la página 20.

ATAQUE CON DISPERSIÓN (X)

Cuando se usa para luchar una criatura con la palabra clave Ataque con dispersión (X), inflige un daño pendiente igual al valor de Ataque con dispersión (X) a cada una de las cartas adyacentes a la criatura rival. Este daño se inflige de forma simultánea al daño pendiente infligido por el Poder de la criatura que está luchando. Las criaturas destruidas por el daño de un Ataque con dispersión se consideran destruidas en una lucha, así como destruidas luchando contra la criatura atacante.

Si una criatura con la palabra clave Ataque con dispersión (X) obtiene otra copia de la palabra clave Ataque con dispersión (X), los dos valores X se suman.

ATURDIR

Cuando una criatura quede aturdida, pon un contador de Aturdimiento sobre ella. Mientras una criatura está aturdida, no puede luchar, cosechar ni usar habilidades "**Acción:**" u "**Omni:**".



Contador de Aturdimiento

En cualquier momento en que una criatura aturdida se fuera a usar normalmente, en vez de eso se puede usar, agotándola, para retirar su contador de Aturdimiento.

Si el efecto de una carta fuera a provocar que una criatura aturdida luche, coseche o use una habilidad "**Acción:**" u "**Omni:**", en vez de eso esa criatura queda agotada y se retira el contador de estado de Aturdimiento. Esto se considera "usar" a dicha criatura.

Las habilidades constantes que no requieran que la criatura coseche, luche o se use siguen activas.

Una criatura aturdida no se puede usar para luchar, pero si se elige una criatura aturdida para luchar contra ella, sigue infligiendo un daño igual a su Poder en esa lucha.

Mientras una criatura esté aturdida, no se puede poner otro contador de Aturdimiento sobre ella. Si un efecto intenta aturdir a una criatura aturdida, el efecto no aturde a la criatura ya aturdida.

Si una habilidad de carta indica a un jugador a desaturdir a una criatura, se elimina cada contador de aturdimiento de la criatura.

Nota: La Caja de inicio de KeyForge: La llamada de los Arcontes original incluía cartas de Aturdimiento en lugar de contadores de cartón. Estas cartas se usan exactamente igual que los contadores de Aturdimiento.

Tema relacionado: Usar criaturas

BARAJAR

Cuando se indique a un jugador que baraje su mazo, debe hacerlo de forma que el orden de las cartas de su mazo se vuelva lo bastante aleatorio como para que no pueda deducirse el orden.

Después de barajar, el jugador debe ofrecer su mazo al oponente para que lo baraje de nuevo o haga un corte. Para realizar un corte, el jugador divide la baraja en dos montones y luego los vuelve a apilar en cualquier orden para formar un único mazo.

Si una habilidad indica a un jugador a barajar cualquier cantidad de cartas en su mazo, el jugador debe barajar su mazo, incluso si la cantidad de cartas a barajar en el mazo es cero.

BUCLES INFINITOS

Aunque la mayoría de las interacciones que pueden repetirse implican jugar o usar cartas, y por lo tanto están limitadas por la regla del seis, en casos muy infrecuentes podría producirse un bucle infinito. Cuando dos o más habilidades de cartas provocan que se resuelvan mutuamente repetidas veces de una forma no limitada por la regla del seis, el jugador activo primero elige cuántas veces quiere resolver el bucle, deja de resolver el bucle y ajusta el estado del juego en consecuencia para que la partida pueda reanudarse con normalidad.

Tema relacionado: Regla del seis

BUSCAR

Cuando un jugador busca en una zona de juego (como en un mazo), mira todas las cartas de la zona especificada sin enseñárselas a su oponente. Un jugador puede decidir no encontrar el objetivo de la búsqueda.

Cuando se busca en un mazo completo, este debe barajarse adecuadamente después de completar la búsqueda.

Después de que un jugador busque en una zona de juego oculta una carta con características específicas, debe revelar dicha carta.

Mientras se busca en una zona de juego (o una parte de una zona de juego), las cartas que se buscan se mantienen en el mismo orden y se considera que todavía están en dicha zona de juego.

Temas relacionados: Mazo, Pila de descartes, Barajar

CADENAS

Las habilidades de algunas cartas provocan que un jugador obtenga una o más cadenas. Cuando esto ocurre, el jugador añade en su Registro de cadenas tantas cadenas como haya obtenido. Un jugador no puede tener más de 24 cadenas.



Esta tarjeta de Cadenas muestra 4 cadenas del jugador.

Cuando un jugador repone su mano durante el paso 5, si tiene al menos una cadena y le correspondería normalmente robar cartas debido al número de cartas que le quedan en la mano, roba menos cartas tal y como indica la tabla que aparece a continuación. Después de que las cadenas impidan a un jugador robar 1 o más cartas, ese jugador se libra de 1 cadena reduciendo en 1 el número de su Registro de cadenas.

Cadenas 1 a 6: repón tu mano con 1 carta menos.

Cadenas 7 a 12: repón tu mano con 2 cartas menos.

Cadenas 13 a 18: repón tu mano con 3 cartas menos.

Cadenas 19 a 24: repón tu mano con 4 cartas menos.

Tema relacionado: Robar cartas

CAPTURA, ICONO DE BONIFICACIÓN

Consulta "Iconos de bonificación" en la página 17.

CAPTURAR

El Æmbar capturado se coge de la reserva del oponente y se pone sobre una criatura controlada por el jugador que captura. El Æmbar capturado no forma parte de la reserva de Æmbar de un jugador y no se puede gastar para forjar llaves.

Cuando una criatura con Æmbar sobre ella abandona el juego, este Æmbar se pone en la reserva del oponente. A menos que se especifique algo distinto, el Æmbar se pone sobre la criatura que lo capturó.

Tema relacionado: Jugar cartas

CARTAS BOCA ABAJO

Las habilidades de algunas cartas pueden ocasionar que algunas cartas estén en juego boca abajo. Puedes mirar el reverso de una carta boca abajo que esté en juego y que controles. También puedes mirar el reverso de una carta que esté boca abajo debajo de una carta que controles. No puede mirar el reverso de las cartas que no controles.

CARTAS DE REFERENCIA

Los mazos de Arconte de KeyForge incluyen cartas de referencia con información útil para los jugadores. Recomendamos dejarlas cerca de la zona de juego, donde cualquiera de los jugadores

pueda consultarlas. Nunca entran en juego y no son controladas por ningún jugador.

Algunos ejemplos de cartas de referencia son la carta de identidad del Arconte, la carta de referencia de Marea, las cartas de referencia



de criatura ficha y las cartas de referencia rápida.

CASA ACTIVA

La Casa activa es la Casa que el jugador activo ha elegido para el turno en curso.

CASA INACTIVA

Una carta de Casa inactiva es cualquier carta que pertenece a una Casa que no es la activa.

Tema relacionado: Casa activa

CENTRO DE LA LÍNEA DE BATALLA

Una criatura se considera en el centro de la línea de batalla cuando hay un número igual de criaturas tanto al lado izquierdo como al lado derecho de dicha criatura.

Únicamente puede existir un centro de una línea de batalla si hay un número impar de criaturas en ella. Cuando hay un número par, no hay centro. Si únicamente hay una criatura en la línea de batalla, esa criatura se considera en el centro.

Tema relacionado: Línea de batalla

COMO SI FUERA TUYO(A)/COMO SI CONTROLASES ESE(A)

Si el efecto de una carta te indica que uses una carta "como si fuera tuyo(a)" o "como si controlases ese(a)", hace que uses la carta aunque no la controles. Nunca obtienes el control de la carta durante este proceso, pero resuelves el efecto como si la controlases.

Cuando uses una carta "como si fuera tuyo(a)/como si controlases ese(a)" que te indique que destruyas (o sacrifiques) la carta como parte del efecto, la carta sigue siendo destruida igual que si la controlases.

Tema relacionado: Control y propiedad

CONTADOR DE PODER +1, CARTA DE ESTADO DE PODER

Cuando una criatura recibe un "contador de Poder +1", se pone un contador de Estado de este tipo sobre la criatura. Por cada uno de estos contadores que esté sobre una criatura, el Poder de esta aumenta en uno.

Nota: La Caja de inicio de KeyForge: La llamada de los Arcontes original incluía cartas de poder +1 en lugar de contadores de cartón. Estas cartas se usan exactamente igual que los contadores de Poder +1.

CONTADORES Y FICHAS

Varios estados y efectos de juego comunes se representan con componentes de juego oficiales conocidos como contadores. Entre ellos figuran:



Algunas cartas pueden hacer referencia a contadores que no tienen componentes oficiales para representarlos, por ejemplo los contadores de "Despertar", "Condena", "Mecha" y "Crecimiento". Los jugadores pueden usar cualquier recurso disponible para representar dichos contadores, incluidos los genéricos incluidos en la Caja de inicio de KeyForge. Estos contadores no tienen efectos de juego inherentes, es la carta que los genera la que proporciona el contexto de su funcionamiento.

Las fichas de Daño se colocan sobre las criaturas para registrar la cantidad de daño que han sufrido. Cada ficha de Daño tiene un valor numérico, "1", "3" o "5". El valor total de todas las fichas de Daño de una criatura determina cuánto daño ha sufrido la criatura.

El Æmbar de la reserva de un jugador, así como el que está sobre las cartas en juego, se registra con fichas de Æmbar.

No hay límite en el número de contadores o fichas que puede haber en el estado del juego. Si el estado del juego requiere más contadores o fichas de los disponibles en la reserva común, se puede usar cualquier cosa para sustituirlos siempre que ambos jugadores entiendan claramente lo que representa.

Tema relacionado: Reserva común

CONTROL Y PROPIEDAD

Un jugador es el propietario de las cartas que empiecen la partida en su mazo.

Cuando se juega una carta, entra en juego bajo el control del jugador activo.

Un jugador puede tomar el control de una carta del oponente. Cuando esto sucede, esa carta se pone en la zona de juego del nuevo controlador. Si es una criatura, se pone en un flanco de la línea de batalla del nuevo controlador. Si se usan con una misma carta múltiples efectos que toman el control de dicha carta, prevalece el efecto más reciente.

Si un jugador toma el control de una carta que pertenece a una Casa que no está en el mazo del nuevo controlador, puede elegirla como Casa activa durante el paso 2 de su turno.

Si una carta cuyo controlador ha cambiado abandona el juego por el motivo que sea, se pone en la correspondiente zona de fuera de juego de su propietario.

Si una habilidad hace referencia a cartas que un jugador "tiene" en juego, hace referencia a cartas que el jugador controla.

Temas relacionados: Intercambiar el control, Usar cartas mediante las habilidades de otras cartas

COSECHAR

El jugador activo puede usar cualquier criatura lista que controle de la Casa activa para cosechar. Cuando un jugador usa una criatura para cosechar, la agota, obtiene 1Æ de la reserva común y, a continuación, todas las habilidades "**Después de cosechar:**" de la criatura se resuelven.

Nota: A partir de la versión 16.0 del Reglamento maestro de KeyForge, se considera que todas las cartas que tengan

habilidades que empiecen por "**Cosechar:**" en vez de eso empiezan por "**Después de cosechar:**".

COSTE, AL COSTE ACTUAL, POR EL COSTE ACTUAL

El coste básico para forjar una llave es seis Æmbar (6). Hay habilidades de cartas que pueden modificar este coste. El coste modificado se denomina coste actual.

Consulta "Secuencia del turno" en la página 24.

Tema relacionado: Forjar

CRIATURAS

Las criaturas son uno de los tipos básicos de carta del juego.

Las criaturas entran en juego agotadas y se colocan en la fila delantera de la zona de juego del jugador activo. Esta fila se denomina línea de batalla. Las criaturas permanecen en juego turno tras turno.

Las criaturas tienen un valor de poder y pueden tener también un valor de armadura. Las criaturas pueden recibir daño, y cuando una criatura tiene daño sobre ella igual o superior a su poder, es destruida.

Las criaturas pueden usarse para luchar, cosechar o resolver sus habilidades "**Acción:**" u "**Omni:**" (si las tuviera).

Temas relacionados: Línea de batalla, Daño, Luchar, Cosechar, Usar criaturas

CRIATURAS FICHA

Algunos mazos de KeyForge incluyen una carta de referencia de criatura ficha. Estos mazos tienen la capacidad de crear criaturas ficha mediante habilidades de cartas.

Cuando una habilidad de carta te indique que crees una criatura ficha, coge la primera carta de tu mazo y ponla en juego, boca abajo, como criatura agotada en un flanco de tu línea de batalla. Esta carta boca abajo se considera una copia de la criatura descrita en tu carta de referencia de criatura ficha.

Las criaturas ficha se pueden usar como criaturas y cuentan como criaturas a la hora de resolver los efectos de las habilidades de las cartas.

Puedes mirar el reverso de las criaturas ficha que controles. No puedes mirar el reverso de las criaturas ficha que controle tu oponente.

Cuando una criatura ficha abandona el juego, vuelve a ser del tipo de carta que tenga impreso después de moverla a la zona fuera de juego que corresponda.

Si un jugador toma el control de una criatura ficha de su oponente, sigue siendo una criatura ficha con el mismo nombre que cuando fue creada; no se convierte en la criatura ficha de su nuevo controlador.

Si tomas el control de una carta del oponente que crea criaturas ficha, pero tu mazo no incluye una carta de referencia de criatura ficha, el efecto "crea 1 criatura ficha" no hace nada. Del mismo modo, si tomas el control de una carta del oponente que hace referencia a una criatura ficha con un nombre específico, y tu mazo no contiene la carta de referencia de criatura ficha nombrada, cualquier habilidad que haga referencia a la criatura ficha nombrada no se resuelve.

Ejemplo: Juegas "Tomar Prestado" 213 para tomar el control de la Colmena de Blorb 121 de tu oponente, cuyo texto dice "**Omni:** Destruye una criatura aliada. Si lo haces, crea 2 Blorb. A continuación, si controlas 10 o más Blorb, destruye la Colmena de Blorb y forja una llave sin coste alguno.". Como tu mazo no contiene una carta de referencia de criatura ficha, cuando uses la habilidad **Omni:** de la Colmena de Blorb, destruye una criatura aliada, pero no puede crear 2 Blorb.

"CUALQUIER NÚMERO"

Cuando una regla o habilidad de una carta indica que una determinada acción implica "cualquier número", dicho número puede ser cero.

Del mismo modo, si la habilidad de una carta indica que una determinada acción implica hacer algo "hasta" un número especificado de veces, el jugador activo puede resolver la habilidad usando cualquier número dentro del intervalo especificado, que puede ser cero.

CURAR

Si una habilidad "cura" a una criatura, retira la cantidad de daño especificada de la criatura.

Si una habilidad "cura por completo" a una criatura, retira todo el daño de la criatura.

Puedes elegir a cualquier criatura como objetivo de un efecto de carta de curar, aunque no tenga daño. Sin embargo, si no se retira ningún daño de dicha criatura, no se considera que se haya "curado" a la hora de resolver los efectos de cualquier carta que hagan referencia a "curar" algo.

Tema relacionado: Daño

DAÑINO (X)

Cuando se elige luchar contra una criatura con la palabra clave Dañino (X), inflige daño pendiente igual a X a la criatura rival antes de que se resuelva la lucha (el jugador activo elige si esto sucede antes o después de otros efectos y palabras clave "Antes de luchar"). Si este daño destruye a la otra criatura, el resto de la lucha no se resuelve.

Si una criatura con la palabra clave Dañino (X) obtiene otra copia de la palabra clave Dañino (X), los dos valores X se suman.

Temas relacionados: Daño, Luchar

DAÑO

El daño infligido a una criatura se contabiliza poniendo fichas de Daño sobre ella. Una criatura que tiene fichas de daño sobre ella se considera "dañada" a la hora de resolver efectos de cartas.

Si una criatura tiene sobre ella una cantidad de daño igual o superior a su Poder, la criatura es destruida.

El daño que hay sobre una criatura no reduce su Poder.

Si un mismo efecto inflige daño a varias criaturas, se considera que ese daño se está infligiendo simultáneamente.

Cada vez que se vaya a infligir daño a una criatura, se considera daño pendiente. El daño pendiente se puede reducir o evitar de varias maneras. Sigue los pasos que se indican a continuación, por orden, para resolver el daño pendiente:

1. Si la criatura "no puede recibir daño" o "no se le puede infligir daño", todo su daño pendiente es evitado.

2. Si la criatura tiene un contador de Escudar, todo su daño pendiente es prevenido y, a continuación, se retira su contador de Escudar.

3. Si la criatura tiene Armadura, cada punto de armadura evita 1 daño pendiente, y el valor de Armadura de la criatura se reduce durante el resto del turno en la cantidad de daño pendiente evitado.

4. Todo el daño pendiente no evitado se convierte en daño infligido a la criatura. Si una criatura tiene sobre ella una cantidad de daño igual o superior a su Poder, la criatura es destruida.

Tema relacionado: Destruida

DAÑO, ICONO DE BONIFICACIÓN

Consulta "Iconos de bonificación" en la página 17.

DAÑO PENDIENTE

La expresión "daño pendiente" se usa en otras definiciones del glosario para mayor claridad a la hora de explicar como se evita el daño.

Tema relacionado: Daño

DAR LA VUELTA, PONER BOCA ARRIBA/BOCA ABAJO

Si una habilidad te indica que le des la vuelta a una carta, la pongas boca arriba o la pongas boca abajo, esa carta permanece en la misma posición en la que estuviera de la zona de juego, y la carta se coloca con la cara opuesta a la que tuviera hacia arriba.

Los contadores y las fichas que tuviera la carta permanecen sobre ella y sus efectos se aplican de inmediato. Las mejoras vinculadas a estas cartas permanecen vinculadas a ellas mientras estén en juego.

Las cartas a las que se da la vuelta de esta manera no se consideran que hayan entrado en juego o abandonado el juego a la hora de resolver efectos de cartas. Si una carta a la que se le ha dado la vuelta de esta manera ya no puede seguir en donde esté (por ejemplo, una carta de acción en la línea de batalla o una mejora no vinculada a una criatura), esa carta se descarta (junto con cualquier mejora que tuviera vinculada). Los contadores o las fichas que hubiera sobre la carta descartada se mueven a la reserva común.

"DE ESTE MODO"

Si una habilidad hace referencia a un efecto que ha ocurrido "de este modo", se refiere a un efecto producido por la misma resolución de esa misma habilidad.

Tema relacionado: Habilidad, habilidad de carta

DESCARTAR CARTAS

Durante el paso 3 de su turno, el jugador activo puede descartar de su mano cualquier número de cartas de la Casa activa.

Cuando se descarta una carta, se pone boca arriba en la parte superior de la pila de descartes de su propietario.

A menos que se especifique algo distinto, cuando una habilidad hace referencia a que un jugador descarta una carta, la carta descartada debe proceder de la mano de dicho jugador.

Si una habilidad requiere que un jugador descarte varias cartas de su mano o de la parte superior de su mazo, las cartas se descartan una por una.

Si una habilidad indica a ambos jugadores que descarten cartas, el jugador activo decide qué jugador descarta primero. Ese jugador revela todas las cartas que debe descartar para cumplir las instrucciones de la habilidad y, a continuación, el jugador activo pone las cartas en la pila de descartes del propietario en el orden que elija. Una vez descartadas todas las cartas reveladas, el otro jugador revela todas las cartas que debe descartar para cumplir las instrucciones de la habilidad y, a continuación, el jugador activo pone las cartas en la pila de descartes del propietario en el orden que elija.

Si una habilidad requiere que un jugador descarte varias cartas, ya sea de su mano o de la parte superior de su mazo, las cartas se descartan una a la vez. Si una habilidad requiere que ambos jugadores descarten varias cartas, ya sea de su mano o de la parte superior de su mazo, el jugador activo decide qué jugador descartará primero. Una vez que ese jugador haya terminado de descartar las cartas, el otro jugador procede a descartar las suyas.

DESCARTAR, ICONO DE BONIFICACIÓN

Consulta "Iconos de bonificación" en la página 17.

DESFORJAR

Si una llave anteriormente forjada es "desforjada", se le da la vuelta a su ficha de modo que el lado sin forjar quede boca arriba. La llave ya no cuenta para las condiciones de victoria de su propietario y debe forjarse de nuevo para ganar la partida.

DESGUAZAR

Después de que el jugador activo descarte de su mano una carta con la habilidad "Desguazar:", resuelve la habilidad "Desguazar:" de la carta. Las habilidades "Desguazar:" pueden resolverse en la pila de descartes.

Si se descartan simultáneamente varias cartas con habilidades "Desguazar:", se resuelven una por una en el orden que elija el jugador activo.

Si una habilidad descarta una carta de una zona que no sea la mano del jugador activo , las habilidades "Desguazar:" que pudiera tener no se resuelven.

DESPLIEGUE

Una criatura con la palabra clave Despliegue no tiene por qué jugarse en el flanco de la línea de batalla de su controlador. En vez de eso, cuando se juega, se puede colocar en cualquier lugar de la línea de batalla de su controlador, incluso entre otras dos criaturas.

DESTRUIDA

Cuando una carta resulta destruida por el efecto de una carta o cuando una criatura tiene daño sobre ella igual o mayor que su Poder, la carta queda marcada para ser destruida. Después de que quede marcada, las habilidades "**Destruida:**" de la carta se

resuelven, y finalmente la carta marcada se pone en la pila de descartes de su propietario. Si múltiples cartas quedan marcadas simultáneamente para ser destruidas, el jugador activo decide el orden en el que se resuelven las habilidades "**Destruida:**" de cualquiera de esas cartas. Todas las cartas marcadas se ponen en las pilas de descarte de sus propietarios simultáneamente y el jugador activo decide el orden en el que las cartas se ponen en las pilas de descartes de sus propietarios.

Una vez que una carta ha quedado marcada para ser destruida, lo único que puede eliminar esta "marca" es un efecto de sustitución que use la palabra "en vez de eso" y sustituya la destrucción de dicha carta. Un efecto que cure a una criatura marcada no elimina la marca. Un efecto puede mover a una carta marcada a una zona diferente fuera de juego (como la mano o los archivos), pero se considera que esa carta ha quedado "destruida" para los efectos de las cartas.

Si una habilidad "Destruida:" hace que más cartas sean destruidas, también quedan marcadas para ser destruidas, y sus efectos de "**Destruida:**" también se resolverán antes de que las cartas se pongan en la pila de descartes. Ninguna de las cartas marcadas para ser destruidas se pone en la pila de descartes de su propietario hasta que se hayan resuelto todos los efectos "**Destruida:**".

Los jugadores no pueden elegir sacrificar o destruir una cata que ya esté marcada para ser destruida. Una carta que ya esté marcada no puede ser marcada para ser destruida de nuevo, y cualquier efecto que intente destruir o sacrificar esa carta fracasa. Esa carta seguirá resolviendo su habilidad "**Destruida:**" una sola vez.

Una carta únicamente resuelve las habilidades "**Destruida:**" que tuviese en el momento en que fuese marcada para ser destruida. Si una carta obtiene una habilidad "**Destruida:**" después de ser marcada, dicha habilidad no se resuelve.

Si una habilidad se resuelve "después" de que una carta sea destruida, la carta con esa habilidad debe estar en juego en el momento en que la carta destruida abandona el juego.

Las cartas que se sacrifican también cuentan como destruidas. Se marcan para ser destruidas siguiendo el mismo proceso descrito anteriormente.

Ejemplo: Nono tiene a Arquímedes en medio de otras 4 criaturas y su oponente juega Portal a Dis, destruyendo a todas las criaturas. Primero, todas las criaturas de Nono son marcadas para ser destruidas. A continuación, se resuelven los efectos "**Destruida:**" de las cartas adyacentes a Arquímedes, por lo que son archivadas. La línea de batalla se contrae de inmediato, pero las nuevas cartas adyacentes a Arquímedes ya habían quedado marcadas para ser destruidas y no pueden obtener una nueva habilidad "**Destruida:**", por lo que se colocan en la pila de descartes junto con Arquímedes.

Ejemplo: Natalia tiene a Jehu el Burócrata, a Duma la Mártir con 2 de daño, y al Comandante Remiel con 1 de daño en juego. Su oponente juega una Ola Venenosa, infligiendo 2 de daño a cada criatura. Este daño hace que las cartas de Duma la Mártir y el Comandante Remiel sean marcadas para ser destruidas. El efecto "**Destruida:**" de Duma la Mártir se resuelve y cura a Jehu el Burócrata y el Comandante Remiel. Como el Comandante Remiel ya estaba marcado para ser destruido, sigue yendo a la pila de descartes con Duma la Mártir, pero Jehú el Burócrata sobrevive ileso.

Ejemplo: Pedro tiene un Groggins con un Corazón de Fénix en juego. Su oponente, Patri, tiene un Diablillo del Polvo con un Guardaalmas, un Mandria y un Barzoneador en juego. Pedro lucha contra el Diablillo del Polvo con su Groggins, provocando que el Diablillo del Polvo quede marcado para ser destruido. La habilidad "**Destruida:**" del Diablillo del Polvo y la habilidad "**Destruida:**" que le otorga el Guardaalmas se resuelven simultáneamente. Pedro elige dejar que su oponente obtenga los 2 de Æmbar primero y resolver después el Guardaalmas, con lo que destruirá a la criatura más poderosa de Pedro, Groggins. Cuando Groggins es marcado para ser destruido, el Corazón de Fénix vinculado se resuelve, devolviendo a Groggins a la mano de Pedro e infligiendo 3 de daño a las demás criaturas. Este daño marca al Mandria y al Barzoneador para ser destruidos. Finalmente, todas las criaturas destruidas que aún estaban en juego (Diablillo del Polvo, Mandria y Barzoneador) se colocan en la pila de descartes de su propietario en el orden que elija el jugador activo (Pedro).

Temas relacionados: Daño, Abandona el juego

DEVOLVER

Cuando se devuelve el Æmbar capturado, se pone en la reserva del oponente.

Tema relacionado: Capturar

DISIDENTE



Este símbolo indica que una carta es disidente, es decir, una versión extremadamente rara de una carta que ha abandonado su Casa habitual y ahora forma parte de otra Casa. Para todos los efectos de juego, considera una carta disidente como si perteneciese a la Casa impresa en su plantilla gráfica.

DISPERSIÓN

Cuando una habilidad inflige daño a una criatura "y daño de dispersión", el daño de dispersión se inflige a las dos criaturas adyacentes a esa criatura.

EFECTOS DE SUSTITUCIÓN

Algunas habilidades sustituyen por completo la resolución de otro efecto o paso del juego. Estas habilidades se denominan "efectos de sustitución" y pueden identificarse mediante el uso de la expresión "en vez de eso". Un efecto de sustitución especifica qué parte de un efecto o paso de juego está sustituyendo. Cuando ese efecto (o parte de un efecto) o paso de juego fuera a ocurrir, no ocurre y el efecto de sustitución ocurre en su lugar.

Si un efecto de sustitución causa que algo que está marcado para ser destruido no sea destruido, este efecto de sustitución no se resuelve hasta que la carta fuera a ponerse en la pila de descartes. Cuando la carta fuera a ponerse en la pila de descartes, en vez de eso, se elimina la marca y se completan las instrucciones del efecto de sustitución de destrucción.

Si el efecto de sustitución no especifica ningún efecto, será porque hace referencia a otra parte del mismo efecto del que forma parte el efecto de sustitución.

Ejemplo: Miguel Ángel juega una Puerta Dimensional y luego cosecha con una criatura. Normalmente Miguel Ángel obtendría 1 Æ por cosechar con la criatura. Sin embargo, la Puerta Dimensional ha iniciado un efecto de sustitución que reemplaza el de obtener Æmbar al cosechar con el de robar 1 Æmbar, por lo que en vez de eso Miguel Ángel roba 1 Æ.

Ejemplo: Ana tiene un Comandante Remiel con una Capa del Armagedón vinculada, y su oponente juega Portal a Dis,

destruyendo a todas las criaturas en juego. El efecto de "Destruida:" que recibe el Comandante Remiel por la Capa del Armagedón es un efecto de sustitución que sustituye la destrucción de la criatura. La destrucción de la criatura es sustituida por su curación completa y la destrucción de la Capa del Armagedón. Esto hace que se elimine la marca de destrucción del Comandante Remiel y en su lugar sea la Capa del Armagedón la marcada para ser destruida.

Ejemplo: Raúl juega a Ronnie el Relojes y su oponente tiene 7. Normalmente, el efecto de "Jugar:" de Ronnie el Relojes es robar 1 de su oponente, pero como el oponente de Raúl tiene 7 o más Æmbar, el efecto de sustitución se activa y, en vez de robar 1, roba 2

.

EFECTOS DURADEROS

Algunas habilidades de cartas crean efectos o condiciones que afectan al juego durante un período de tiempo específico, como "hasta el principio de tu próximo turno", "durante el resto del turno" o "la próxima vez". Se los conoce como efectos duraderos.

Los efectos duraderos se tratan como habilidades constantes que están activas durante el tiempo especificado por el efecto. Un efecto duradero persiste incluso si la carta que creó el efecto abandona el juego.

Si un efecto duradero hace referencia a "la próxima vez", se aplica a la próxima vez que el texto que sigue a esa expresión comience a ocurrir durante el turno en curso.

Si un efecto duradero afecta a las cartas en juego, se aplica a todas las cartas en juego durante el período especificado, independientemente de si estaban en juego en el momento en que comenzó el efecto duradero.

ELECCIÓN DE CASA

Durante el paso 2 de cada turno, el jugador activo debe elegir una de las tres Casas indicadas en su carta de identidad de Arconte, si puede. Algunas habilidades de las cartas podrían restringir la elección de Casa del jugador. Cuando el jugador activo elija su Casa, debe de hacerlo de una forma que no pueda pasar desapercibida para su oponente, por ejemplo diciéndolo en voz alta.

Si un jugador ha obtenido el control de una carta que no pertenece a una de sus tres Casas, esa Casa pasa a ser una elección válida para ese jugador mientras conserve el control de la carta.

Las habilidades de algunas cartas podrían modificar la Casa de una carta. A menos que se especifique algo distinto, si una habilidad modifica la Casa de una carta, dicha carta solo pertenece a la Casa especificada en la habilidad. Si varias habilidades modifican la Casa de una carta, tiene preferencia el efecto más reciente.

Si un jugador no puede hacer una elección de Casa válida, el jugador juega el turno sin Casa activa.

Si al jugador activo se le indica que "debe elegir" dos (o más) casas, el jugador activo puede elegir cualquiera de esas Casas.

ELUSIVO

Cuando se elige una criatura con la palabra clave Elusivo para luchar contra ella, si es la primera vez que se elige luchar contra ella en ese turno, no se le inflige daño pendiente ni inflige daño pendiente a la criatura rival.

Elusivo evita únicamente el daño pendiente que fuera a infligir el Poder de ambas criaturas; el daño infligido por palabras clave u otras habilidades sigue infligiéndose.

EMBRUJADO

Mientras un jugador tenga 10 o más cartas en su pila de descartes, ese jugador está embrujado. Estar embrujado no tiene ningún efecto inherente de juego, pero algunas habilidades de las cartas pueden hacer referencia a este estado.

Tema relacionado: Pila de descartes

ENEMIGO/A

Si la habilidad de una carta hace referencia a un elemento de juego "enemigo", se refiere a un elemento controlado en ese momento por el oponente.

Tema relacionado: Control y propiedad, Luchar, Aliado/a

ENTRAR EN JUEGO

Algunas habilidades modifican la forma en que las cartas entran en juego. Estas habilidades se resuelven cuando la carta está entrando en juego y modifican cómo entra en juego (por ejemplo, "entra en juego preparado", "entra en juego aturdido", etc.). Una habilidad que modifica la forma en que una carta entra en juego modifica también cómo entra en juego cualquier carta que cumpla los criterios de la habilidad "entrar en juego", incluida la carta que incluye la habilidad. Todas estas habilidades se resuelven antes de que la carta esté realmente en juego.

Si la habilidad de una carta añade a una carta una habilidad o palabras clave, como despliegue, ese texto se añade cuando la carta entra en juego y modifica la forma en que la carta entra en juego.

Temas relacionados: Jugar cartas

ESCARAMUZA

Cuando se usa una criatura con la palabra clave Escaramuza para luchar, no recibe daño pendiente de la criatura rival.

Esto se aplica únicamente al daño que fuera a infligir el Poder de la criatura rival, no el daño infligido por palabras clave u otras habilidades de cartas.

ESCUDAR

Cuando una criatura queda escudada, coloca un contador de estado de Escudar sobre ella. Cuando una criatura que tenga un contador de Escudar vaya a recibir daño, ser destruida o a abandonar el juego, en vez de eso se descartan todos los contadores de Escudar que tenga sobre ella **Nota:** Esto evita que la criatura sea marcada para ser destruida.

ENFURECER

Cuando una criatura se enfurezca, pon un contador de Estado de Enfurecer sobre ella. Cuando se use una criatura que tenga un contador de Enfurecer sobre ella, es obligatorio usarla para luchar, si puede. Después de que una criatura con un contador de Enfurecer se use para luchar, retira todos sus contadores


Contador de Enfurecer

de Enfurecer.

Si no hay criaturas enemigas en juego, una criatura enfurecida se puede usar para cosechar o para resolver su habilidad **Acción:** u **Omni:** (si la tuviera). Mientras una criatura tenga un contador de Enfurecer sobre ella, no se la puede Enfurecer otra vez. Si un efecto intenta enfurecer a una criatura enfurecida, el efecto no enfurece a la criatura ya enfurecida.

Temas relacionados: Luchar, Usar criaturas

ENTRAR EN JUEGO

Algunas habilidades modifican la forma en que las cartas entran en juego. Estas habilidades se resuelven cuando la carta está entrando en juego y modifican cómo entra en juego (por ejemplo, "entra en juego preparado", "entra en juego aturdido", etc.). Una habilidad que modifica la forma en que una carta entra en juego modifica también cómo entra en juego cualquier carta que cumpla los criterios de la habilidad "entrar en juego", incluida la carta que incluye la habilidad. Todas estas habilidades se resuelven antes de que la carta esté realmente en juego.

Si la habilidad de una carta añade a una carta una habilidad o palabras clave, como despliegue, ese texto se añade cuando la carta entra en juego y modifica la forma en que la carta entra en juego.

Temas relacionados: Jugar cartas

ESCARAMUZA

Cuando se usa una criatura con la palabra clave Escaramuza para luchar, no recibe daño pendiente de la criatura rival.

Esto se aplica únicamente al daño que fuera a infligir el Poder de la criatura rival, no el daño infligido por palabras clave u otras habilidades de cartas.

ESCUDAR


Contador de Escudar

Cuando una criatura queda escudada, coloca un contador de estado de Escudar sobre ella. Cuando una criatura que tenga un contador de Escudar vaya a recibir daño, ser destruida o a abandonar el juego, en vez de eso se descartan todos los contadores de Escudar que tenga sobre ella.

Nota: Esto evita que la criatura sea marcada para ser destruida.

Mientras una criatura tenga un contador de Escudar sobre ella, no se la puede Escudar otra vez.

Si un efecto intenta escudar a una criatura escudada, el efecto no escuda a la criatura ya escudada. Si se pone un contador de Escudar sobre una criatura después de que ya la hayan marcado para ser destruida, el contador no evitará que la criatura abandone el juego. Sin embargo, sí que evitará que abandone el juego por otros medios, como que la devuelvan a la mano.

Tema relacionado: Daño, Abandona el juego

ESTADO DEL JUEGO

La posición actual y el estado de todos los componentes del juego se denomina estado del juego.

Los jugadores son los responsables de mantener la legalidad del estado del juego en sus partidas en todo momento.

Tema relacionado: Zona de juego

EXALTAR

Cuando un efecto te indique que "exaltes" a una criatura, coge 1 Æmbar de la reserva común y ponlo sobre la criatura.

Nota: Cuando una criatura que tenga Æmbar sobre ella abandone el juego, ese Æmbar se pone en la reserva de Æmbar de su oponente.

FINAL DE TURNO

Los efectos de final de turno se resuelven cuando el turno de un jugador ha finalizado: después del paso 5, "Robar cartas".

Consulta "Secuencia del turno" en la página 23.

FLANCO

Las criaturas en el extremo derecho o izquierdo de la línea de batalla de un jugador son los flancos de la misma. Una criatura en esta posición se denomina criatura "en un flanco" o "en el flanco". Cada vez que una criatura entre en juego o cambie de controlador, el jugador activo elige en cuál de los flancos de la línea de batalla de su controlador se pone.

Si una línea de batalla solo tiene una criatura, esa criatura está al mismo tiempo en el flanco izquierdo y en el flanco derecho y se considera una criatura en un flanco.

Tema relacionado: Línea de batalla

GIGANTESCA



Las criaturas gigantescas están divididas en 2 cartas, una de las cuales contiene el texto de la criatura y la otra su ilustración.

Para jugar una criatura gigantesca, un jugador debe tener las dos mitades de dicha criatura en la mano y jugar las dos cartas juntas como una sola criatura. La mitad superior de una criatura gigantesca tiene el texto "1 de 2" junto a su nombre, mientras que su correspondiente mitad inferior comparte el mismo nombre y tiene el texto "2 de 2" junto a su símbolo de rareza.

Una criatura gigantesca cuenta como 2 cartas mientras está fuera de juego, pero como una sola carta de criatura mientras está en juego. Jugar una criatura gigantesca cuenta como jugar 1 sola carta y, por lo tanto, está permitido en el primer turno. Después de que una criatura gigantesca abandone el juego, las 2 mitades vuelven a considerarse cartas separadas.

Las dos mitades de una criatura gigantesca tienen el mismo nombre, Casa y tipo de carta. Por lo demás, cada mitad tiene impresos sus atributos: la mitad superior tiene los iconos de bonificación, mientras que la mitad inferior tiene su Poder, Armadura y cuadro de texto.

Si una carta que te indique que juegues o pongas en juego una criatura elige una mitad de una criatura gigantesca, ese efecto falla.

Si una carta que te indica que juegues o pongas en juego las dos mitades de una criatura gigantesca, la criatura gigantesca se juega o se pone en juego.

Ejemplo: Irene juega Agujero de Gusano Salvaje, lo que le permite jugar la primera carta de su mazo. Mira la primera carta y ve que es la mitad superior de Deusillus. No puede jugar esa carta desde la parte superior de su mazo (incluso si tuviera la otra mitad de Deusillus en la mano), por lo que la carta se devuelve a donde estaba.

FORJAR

Consulta el "Paso 1: Forjar una llave" en la página 6.

HABILIDAD "ACCIÓN:"

El jugador activo puede resolver una habilidad "**Acción:**" durante su turno si dicha habilidad está en una carta preparada que controle y pertenezca a la Casa activa. Usar una carta con una habilidad "**Acción:**" provoca que se agote.

Si una carta tiene múltiples habilidades "**Acción:**" y/u "**Omni:**", solo una de ellas puede resolverse cada vez que se use dicha carta.

Temas relacionados: Omni, Usar artefactos, Usar criaturas

HABILIDADES CONSTANTES

Si una carta tiene una habilidad sin unas palabras en negrita que la precedan, esta habilidad es constante, lo que quiere decir que sigue activa mientras la carta siga en juego y cumpla todas las condiciones especificadas en ella.

Al hablar de palabras en negrita que la precedan, nos referimos a cualquier palabra o frase de la siguiente lista, así como cualquier combinación de dichas palabras o frases. Las habilidades que comienzan con cualquiera de estas palabras o frases **no** son habilidades constantes:

Acción:	**Destino:**
Antes de pelear:	**Destruido:**
Desguazar:	**Jugar:**
Después de cosechar:	**Omni:**
Después de pelear:	

Las habilidades constantes de una carta permanecen activas incluso mientras la carta está agotada. Aplicar los efectos de una habilidad constante no se considera usar una carta y, por lo tanto, no provoca que la carta se agote.

HABILIDADES "JUGAR:"

Si una carta tiene una habilidad "**Jugar:**", el efecto ocurre en cualquier momento en el que se juegue la carta. En el caso de las criaturas, los artefactos y las mejoras, la habilidad se resuelve de después de que la carta entre en juego. En el caso de las cartas de acción, la habilidad se resuelve y, a continuación, la carta se pone de inmediato en la pila de descartes de su propietario.

Si una habilidad "juega" una carta desde un sitio que no sea la mano, las habilidades "**Jugar:**" de la carta se resuelven. Si una habilidad "pone" una carta "en juego", las habilidades "**Jugar:**" de la carta no se resuelven.

Si una habilidad requiere que un jugador juegue varias cartas de una zona, las cartas se juegan una por una en el orden que elija el jugador activo.

Tema relacionado: Jugar cartas

HABILIDAD, HABILIDAD DE CARTA

Una habilidad es el texto de reglas especial con el que una carta contribuye a la partida.

A menos que una habilidad haga referencia explícita a una zona fuera de juego (como una mano, un mazo, los archivos o la pila de descartes), la habilidad solo podrá interactuar con cartas que estén en juego. Las habilidades que interactúan con una carta después de que esta sea destruida pueden interactuar con dicha carta mientras está en una zona fuera de juego que no sea oculta.

Las habilidades de una criatura, artefacto o mejora únicamente están activas (y únicamente pueden resolverse) mientras esa carta esté en juego, a menos que la habilidad haga referencia explícita a que se use desde una zona fuera de juego. Una vez que se haya empezado a resolver la habilidad de una carta, termina de resolverse aunque la carta abandone el juego.

Si resolver parte de las instrucciones de la habilidad de una carta provoca la activación de los efectos de otra carta, resuelve dichos efectos antes de seguir resolviendo las instrucciones de la primera carta.

Temas relacionados: No poder contra deber/poder, tener permiso; Habilidades constantes, Destruida, Entrar en juego, Abandonar el juego, Habilidades "**Jugar:**", Zonas fuera de Juego

HÄNDICAP DE CADENAS (REGLA OPCIONAL)

El hándicap de cadenas es una regla opcional que no se usa en los torneos oficiales de KeyForge. No debe combinarse con la puja de cadenas (descrita más arriba).

Cuando dos jugadores de habilidad similar juegan una partida utilizando mazos que ambos jugadores acuerdan que no son iguales en fuerza, las cadenas pueden usarse como un medio para dar desventaja al mazo más fuerte. De manera similar, si dos jugadores de habilidades desiguales juegan entre sí utilizando mazos igualmente fuertes (como cuando un jugador experimentado enseña a uno nuevo), el jugador más hábil puede comenzar el juego con algunas cadenas para que la partida sea más justa. Estas cadenas iniciales afectan el tamaño de la mano inicial del jugador.

Comienza con el mazo más fuerte o el jugador más experimentado con cuatro cadenas. A partir de ahí, cada vez que el mazo encadenado o el jugador gane dos partidas seguidas contra el mazo más débil o el jugador menos hábil, ajusta el número de cadenas aumentando una cadena. Si el mazo encadenado o el jugador pierde dos partidas seguidas, ajusta el número de cadenas reduciendo una cadena.

ICONOS DE BONIFICACIÓN

Muchas cartas tienen uno o más iconos de bonificación en la esquina superior izquierda, debajo del icono de la casa. Después de que se juega una carta con un icono de bonificación, lo primero que hace el jugador activo es resolver cada icono de bonificación en esa carta. Estos iconos se resuelven después de que la carta se revela (si es una carta de acción) o después de que la carta entra en juego (si es un artefacto, criatura o mejora), pero antes de resolver cualquier habilidad de "**Jugar:**" en esa carta o cualquier habilidad que se resuelva "después" de que la carta es jugada.

Los iconos de bonificación deben resolverse en el orden impreso en la carta, de arriba hacia abajo. Resolver cada icono de bonificación es obligatorio; una vez que se ha jugado una carta, todos los íconos de bonificación en esa carta se resolverán, incluso si la carta sale del juego. A efectos de otros efectos de cartas, los iconos de bonificación se consideran habilidades de cartas.

Lista de iconos de bonificación:

Æmbar (): Gana 1 Æmbar de la reserva común.

Captura (): Una criatura aliada captura 1 Æmbar del oponente. Este Æmbar puede ser capturado por cualquier criatura aliada, incluida la criatura con el icono de captura. Si una carta tiene varios íconos de captura, el Æmbar capturado puede distribuirse entre varias criaturas.

Daño (): Inflige 1 de daño a una criatura en juego. Este daño puede infligirse a la criatura con el icono de daño. Si no hay criaturas enemigas en juego, este daño debe infligirse a una criatura aliada. Si una carta tiene varios iconos de daño, cada icono de daño se resuelve por separado, uno a la vez, y el daño puede distribuirse entre varias criaturas. El daño infligido por un icono de bonificación no se considera infligido por la carta en la que aparece el icono.

Robar (): Roba 1 carta.

Descartar (): Elige 1 carta de tu mano y descártala. La carta que elijas puede pertenecer a cualquier casa.

Casa (, , , , , ,): A diferencia de otros iconos de bonificación que se resuelven después de que se juega la carta con el icono de bonificación, una carta con icono de bonificación de casa gana una casa adicional en el proceso de generación del mazo. Esa carta se considera que pertenece tanto a su casa impresa como a la casa indicada por el icono de bonificación de casa. Una carta con un icono de bonificación de casa puede ser jugada, usada o descartada cuando la casa impresa o la casa representada por el icono de bonificación de casa es la casa activa del jugador activo.

Tema relacionado: Jugar cartas.

ICONOS DE COLECCIÓN DE KEYFORGE

Cada colección de KeyForge tiene su propio icono, que se encuentra junto al símbolo de rareza, en la parte inferior de cada carta.

- La Llamada de los Arcontes.
- La Edad de la Ascensión
- Mundo en Colisión
- Mutación Masiva
- Mareas Oscuras
- Vientos de Intercambio
- Recordatorios Sombríos
- Unchained 2023
- Vault Master 2023
- Animalario 2024
- Cielos de Æmbar
- Fichas de Cambio
- Más Mutación
- Visiones Proféticas

INJERTAR

Si la habilidad de una carta te indica que injertes una carta en otra, la que está siendo injertada se pone boca arriba debajo de la otra. La carta injertada no se considera en juego. Si la carta en la que está injertada abandona el juego, la carta injertada se pone en la pila de descartes de su propietario.

INTERCAMBIAR

Cuando se intercambian dos elementos de juego, uno se pone en el lugar del otro.

Cuando se intercambian dos criaturas de la misma línea de batalla, una cambia su posición por la de la otra. Esto quiere decir que cada una se coloca en la posición de la línea de batalla que tuviera la otra. Las dos criaturas intercambiadas deben estar siempre bajo el control del mismo jugador.

Si se intercambian cartas de dos zonas de juego distintas (como una carta en juego y una carta de la mano), las cartas cambian de zona de juego, manteniendo el orden de las cartas que corresponda en dichas zonas de juego.

INTERCAMBIAR EL CONTROL

Cuando la habilidad de una carta indica a los jugadores que intercambien el control de cartas, las cartas intercambian su lugar entre sí, y cada jugador obtiene el control de las cartas especificadas de su oponente.

Cuando se intercambie el control de dos criaturas que estén en líneas de batalla diferentes, cada una se mueve para ocupar el espacio de la otra en la línea de batalla rival. Todos los contadores, las mejoras y las fichas que estuvieran sobre las criaturas permanecen en ellas en sus nuevas posiciones.

INVULNERABLE

Si una criatura tiene la palabra clave invulnerable, no puede ser destruida ni se le puede infligir daño.

Una criatura invulnerable puede abandonar el juego por otros medios que no sean ser destruida, como por ejemplo que sea purgada, archivada, devuelta a la mano o añadida al mazo de su propietario para luego barajarlo.

Como una criatura invulnerable no puede ser destruida, permanece en juego incluso si su Poder es 0.

Tema relacionado: Daño

JUGADOR ACTIVO

El jugador activo es el que está jugando el turno en curso. A menos que la habilidad especifique algo distinto, el jugador activo es quien toma todas las decisiones necesarias para todas las habilidades de una carta. Siempre que ocurran efectos al mismo tiempo, es el jugador activo quien decide el orden en el que se resuelven.

JUGADOR INICIAL

Durante la preparación de la partida, se determina al azar el jugador inicial. Este juega el primer turno de la partida y debe atenerse a la regla del primer turno.

Regla del primer turno: durante el primer turno del jugador inicial, dicho jugador no puede jugar o descartar más de una carta de su mano. Los efectos de las cartas pueden modificar esta regla.

JUGAR CARTAS

El jugador activo puede jugar cartas de la Casa activa durante el paso 3 de su turno. Cuando se juega una carta, el jugador activo coge la carta correspondiente de su mano y hace lo siguiente:

1. Revela la carta que está jugando y confirma que se puede jugar.
2. Si la carta es de acción, ve al paso 3. Si la carta es un artefacto, una criatura o una mejora, entra en juego y se pone en la zona de juego correspondiente:
    - Si la carta es una criatura, entra en juego agotada en cualquiera de los flancos de la línea de batalla del jugador que la controla.
    - Si la carta es un artefacto, entra en juego agotada en una fila debajo de la línea de batalla del jugador que la controla.
    - Si la carta es una mejora, entra en juego vinculada a una criatura que elija el jugador activo. Una mejora puede vincularse a una criatura controlada por cualquiera de los jugadores. La mejora la controla el jugador que la jugó, incluso si la criatura a la que está vinculada la controla su oponente.
3. La carta se considera "jugada". Resuelve los iconos de bonificación (si los tuviera) de arriba a abajo, uno por uno.
4. Resuelve las habilidades "Jugar:", "después de jugar una carta" y "después de que una carta entre en juego" en el orden que elija el jugador activo.
5. Si la carta jugada es de acción, se pone boca arriba en la parte superior de la pila de descartes de su propietario.

LEGADO



Este símbolo indica que una carta es de Legado, es decir, que es una carta infrecuente incorporada de un conjunto de KeyForge anterior. Es una parte totalmente legal del mazo del que forma parte a todos los efectos de juego, incluidos los torneos.

LÍNEA DE BATALLA

La línea de batalla es la fila ordenada de criaturas que un jugador controla en juego.

Los extremos izquierdo y derecho de una línea de batalla son los flancos. Cuando una criatura está en una de estas posiciones, está "en el flanco" y también se la conoce como una "criatura de flanco". Cuando la línea de batalla consiste en una sola criatura, esa criatura está en ambos flancos.

Las criaturas entran en juego en un flanco de la línea de batalla de su controlador (el jugador activo elige cuál de los flancos).

Las criaturas que estén inmediatamente a la izquierda y a la derecha de una criatura en la línea de batalla se consideran "adyacentes" a ella.

Cada vez que una criatura sale de juego, la línea de batalla se desplaza hacia adentro para cerrar el hueco.



La Linea de Batalla

Las Criaturas entran en juego en un Flanco de la Linea de Batalla

Si una criatura deja el juego, la Linea de Batalla se desplaza hacia adento

Temas relacionados: Centro de la línea de batalla, Criaturas, Pelear, Jugar cartas.

LLAVES

El número de llaves que ha forjado un jugador mide lo cerca que está de la victoria. El primer jugador que forje sus tres llaves gana la partida de inmediato.

Cada jugador tiene una Llave de cada color: roja, azul y amarilla. Algunas habilidades de las cartas pueden hacer referencia al color de tus llaves y también a cuáles están forjadas o no.



Un juego de tres llaves (azul, roja y amarilla) que muestran los lados sin forjar y forjado

Para más detalles sobre cómo forjar llaves, consulta el "Paso 1: Forjar una llave" en la página 6.

LUCHAR

El jugador activo puede usar cualquier criatura lista que controle de la Casa activa para luchar. Para resolver una lucha, el jugador activo realiza los siguientes pasos en orden:

1. Elige una criatura aliada preparada y agótala. Esta es la criatura atacante.
2. Elige una criatura enemiga válida contra la que luchar. Provocar y otras habilidades de las cartas pueden afectar a esta elección. La criatura elegida para luchar contra ella se denomina criatura atacada.
3. Resuelve cualquier efecto "**Antes de lucha**r", los efectos de Asalto X de la criatura atacante y los efectos de Dañino X de la criatura enemiga. Si alguno de estos efectos provoca la destrucción de una o ambas criaturas, la lucha no tiene lugar.
4. Ambas criaturas se infligen mutuamente un daño pendiente igual a su Poder y se considera que están "luchando/al luchar" a la hora de resolver efectos de cartas. Si la criatura atacante tiene Ataque con dispersión X, este efecto también se resuelve ahora. Ten en cuenta que habilidades como Elusivo y Escaramuza, entre otras, pueden afectar a la resolución de este paso.
5. Si la criatura atacante sobrevivió a la lucha, se resuelven todas sus habilidades "**Después de luchar:**". Si cualquiera de las criaturas que luchan tiene una habilidad constante que hace referencia al final de la lucha, la criatura debe sobrevivir a la lucha para que la habilidad pueda resolverse.

Si cualquiera de las criaturas que luchan es destruida mientras se resuelven las habilidades Asalto, Dañino o "**Antes de luchar:**", el paso de infligir daño según el Poder de la lucha se omite. En este caso no se considera que las criaturas hayan luchado a la hora de resolver efectos de cartas que hagan referencia a "luchando/al luchar" o "en una lucha", y las habilidades "**Después de luchar:**" no se resuelven. Los efectos de cartas que hacen referencia a "después de que una criatura luche" o "después de que se use una criatura" sí que se resuelven, ya que la criatura se ha usado para luchar (aunque la lucha no se haya resuelto).

Una criatura no se puede usar para luchar si no hay criaturas enemigas contra las que luchar.

Nota: A partir de la versión 16.0 del Reglamento maestro de KeyForge, se considera que todas las cartas que tengan habilidades que empiecen por "**Luchar:**" en vez de eso empiezan por "**Después de luchar:**".

Temas relacionados: Asalto (X), Elusivo, Dañino (X), Escaramuza, Ataque con dispersión (X), Provocar, Usar criaturas

"LUCHAR CON"

Si una habilidad indica a un jugador "lucha con" o "prepara y lucha con" una criatura, dicha habilidad está permitiendo al jugador usar la criatura designada para luchar. Esta lucha se resuelve siguiendo las reglas habituales contra una criatura controlada por el oponente.

MAREA

La marea es un estado del juego representado por la carta de referencia de Marea, que se incluye con algunos mazos de *KeyForge*. Si uno o más de los mazos de *KeyForge* que se usan en una partida incluyen una carta de referencia de Marea, entonces todos los jugadores pueden interactuar con la marea y verse afectados por ella.

La carta de referencia de Marea ayuda a los jugadores a registrar si la marea es alta o baja para ellos, además de ser un recordatorio de que tienen acceso a la habilidad "**Omni:**" para subir la marea.

Al comienzo de cada partida, la marea es neutra (ni alta ni baja). Cuando cualquiera de los jugadores sube la marea, la marea se vuelve alta para él y baja para su oponente. Si la marea ya está alta para un jugador, no puede subir la marea.

Durante el turno del jugador activo, puede usar la habilidad "**Omni:** Sube la marea. Obtén 3 cadenas". Esta habilidad la otorgan las reglas del juego y no la habilidad de una carta. A diferencia de la mayoría de habilidades "**Omni:**", esta habilidad no requiere que el jugador agote ninguna carta. Un jugador puede usar esta habilidad tantas veces como quiera en un turno.

Cuando el efecto de una carta indica a un jugador que suba la marea, debe girar la carta de referencia de la marea de forma que el lado de "Marea alta" quede orientado hacia él y el de "Marea baja" orientado hacia su oponente.

Las habilidades de las cartas que hacen referencia a la marea se identifican con este icono: .

MĂS PODEROSA

Cuando se hace referencia a la criatura "más poderosa", quiere decir la criatura en juego con el valor de Poder más alto. Si hay varias criaturas que cumplen esa descripción, todas se consideran "más poderosa".

Si una habilidad requiere que se elija una única criatura "más poderosa" y varias criaturas están empatadas, el jugador activo elige una de ellas.

GRUPOS DE "MÁS PODEROSA"

Si una carta hace referencia a un grupo de "las X criaturas más poderosas", se refiere a un número específico de criaturas en juego que tienen un Poder igual o mayor que el resto de criaturas que no pertenecen a ese grupo. Si no hay suficientes criaturas más poderosas para completar este grupo, entonces la siguiente criatura más poderosa se considera válida para formar parte del grupo. Este proceso continúa hasta que el grupo esté completo de las criaturas indicadas o no queden criaturas. Si en cualquier momento varias criaturas están empatadas con un mismo valor de Poder que las haría válidas para formar parte del grupo, pero no queda espacio en el grupo para incluirlas a todas, el jugador activo elige cuáles de las criaturas empatadas se incorporan al grupo.

Ejemplo: Alberto juega la carta de Acción Tres Destinos 071 cuyo efecto dice: «**Jugar:** Destruye las 3 criaturas más poderosas.". Hay en juego una criatura con Poder 8, una con Poder 7 y dos con Poder 5. Alberto debe elegir la criatura de Poder 8, la de Poder 7 y una de las de Poder 5 para formar el grupo.

MAZO

Una mazo de *KeyForge* se compone de 36 cartas, 12 de cada una de las tres Casas que le correspondan. Cada mazo de *KeyForge* incluye una carta de identidad de Arconte que tiene impresa en el reverso una lista de las cartas que lo forman (conocida como lista

de mazo). Además, podría incluir una carta de referencia adicional, que se suele denominar "carta 38".

La carta de identidad del Arconte y las cartas de referencia adicionales que incluye un mazo nunca se añaden a este durante la partida.

Las cartas que están en el mazo de un jugador se consideran fuera de juego. Los jugadores no pueden mirar el contenido de sus mazos durante una partida, a menos que lo permita el efecto de una carta.

Siempre debe mantenerse el orden de las cartas en un mazo a menos que el efecto de una carta o un efecto de juego requiera barajar el mazo o cambiar su orden de algún modo.

MEJORAS

Las mejoras son uno de los tipos básicos de carta del juego. Cuando el jugador activo juega una mejora, entra en juego vinculada a una criatura que elija el jugador activo. Las mejoras permanecen en juego turno tras turno y modifican la carta a la que están vinculadas.

Si la carta a la que está vinculada una mejora abandona el juego o se convierte en una carta que no es de criatura, la mejora se descarta. Si una mejora no se puede vincular a una carta en juego, la mejora no puede entrar en juego.

Una mejora modifica a la criatura a la que está vinculada y no puede usarse independientemente de la misma. Si una mejora hace que una criatura obtenga un texto de reglas, como una habilidad, rasgos o palabras clave, se considera que ese texto está en el recuadro de texto de la criatura vinculada.

MENOS PODEROSA

Cuando se hace referencia a la criatura "menos poderosa", quiere decir la criatura en juego con el valor de Poder más bajo. Si hay varias criaturas que cumplen esa descripción, todas se consideran "menos poderosa".

Si una habilidad requiere que se elija una única criatura "menos poderosa" y varias criaturas están empatadas, el jugador activo elige una de ellas.

GRUPOS DE "MENOS PODEROSA"

Si una carta hace referencia a un grupo de "las X criaturas menos poderosas", se refiere a un número específico de criaturas en juego que tienen un Poder igual o menor que el resto de criaturas que no pertenecen a ese grupo. Si no hay suficientes criaturas menos poderosas para completar este grupo, entonces la siguiente criatura menos poderosa se considera válida para formar parte del grupo. Este proceso continúa hasta que el grupo esté completo de las criaturas indicadas o no quedan criaturas. Si en cualquier momento varias criaturas están empatadas con un mismo valor de Poder que las haría válidas para formar parte del grupo, pero no queda espacio en el grupo para incluirlas a todas, el jugador activo elige cuáles de las criaturas empatadas se incorporan al grupo.

"PERDER" FRENTE A "OBTENER"

Si dos efectos indican al mismo tiempo que un elemento del juego "pierde" una palabra clave, rasgo u otro atributo y ese mismo elemento "obtiene" la misma palabra clave, el mismo rasgo o el mismo atributo, tiene preferencia el efecto "pierde".

Tema relacionado: No poder contra deber/poder, tener permiso

PODER

Cada criatura tiene un valor de Poder, que es el número con fondo rojo que aparece a la izquierda de su nombre. El Poder de una criatura puede ser modificado por habilidades de cartas o por contadores de Poder +1.

En una lucha, una criatura inflige un daño igual a su Poder a la criatura rival. Si una criatura sufre una cantidad de daño igual o superior a su Poder, es destruida.

El daño que hay sobre una criatura no reduce su Poder.

Temas relacionados: Daño, Destruida

MOVER

Cuando una carta te indique que muevas Æmbar, quita ese Æmbar de la carta/la zona indicada y muévelo a otra carta/zona. Esto no cuenta como capturar, robar o perder Æmbar.

Cuando una carta te indique que muevas daño, quita ese daño de una carta y ponlo en otra carta. Esto no cuenta como infligir daño a la segunda carta, y no puede evitarse con armadura u otros efectos que eviten daño.

Cuando una carta te indique que muevas a una criatura, esa criatura debe permanecer bajo el control de su actual controlador a menos que la carta también especifique que un jugador diferente toma el control de dicha criatura. Si un efecto indica a un jugador que mueva una criatura a cualquier parte de la línea de batalla, la criatura puede moverse a cualquier posición de la línea de batalla, incluida su posición actual. Si un efecto indica a un jugador que mueva una criatura a un flanco y la criatura ya está en un flanco, entonces la criatura puede permanecer en ese flanco o moverse al flanco opuesto.

Tema relacionado: Línea de batalla

MULLIGAN

Durante la preparación, cada jugador, empezando por el inicial, tiene la oportunidad de hacer mulligan con su mano inicial. Para ello, devuelve la mano a su mazo, lo baraja y roba una nueva mano inicial con una carta menos.

Después de que un jugador elija hacer mulligan, debe quedarse con la nueva mano inicial.

Si un jugador está usando un mazo al que ser han aplicado cadenas al principio de la partida y hace mulligan, no se libra de una cadena por el mulligan, pero sí que roba una carta menos que la que tenía antes del mulligan de acuerdo con las reglas normales de mulligan.

Consulta "Preparación" en la página 6.

Tema relacionado: Cadenas, Barajar

NO PODER CONTRA DEBER/PODER, TENER PERMISO

Si dos efectos de cartas indican al mismo tiempo que un jugador "no puede" hacer algo y también que "debe" o "puede" hacer eso mismo, el efecto que indica que "no puede" prevalece.

Ejemplo: Natalia controla un Señor del Foso 093 cuya habilidad dice "Mientras el Señor del Foso esté en juego, debes elegir Dis

como tu Casa activa”. En su siguiente turno, el oponente de Natalia juega Restringuntus ⚙094 cuya habilidad dice “**Jugar:** Elige una Casa. Tu oponente no puede elegir esa Casa como su Casa activa hasta que Restringuntus abandone el juego” y elige la Casa Dis para resolver su habilidad. En el siguiente turno de Natalia, debe y al mismo tiempo no puede elegir Dis, pero como “no puede” prevalece sobre “debe”, simplemente no puede elegir Dis y tiene que elegir otra de sus Casas en su lugar.

OMEGA

La palabra clave Omega crea un efecto duradero con el texto “El jugador activo no puede jugar, usar o descartar más cartas durante el resto del paso actual de la secuencia del turno, excepto si es por la resolución de habilidades y efectos pendientes”.

Cuando se juega una carta con Omega, este efecto duradero se crea en el momento en el que la carta entra en juego (si es un artefacto, criatura o mejora) o inmediatamente después de revelar la carta (si es una carta de acción). Si una carta va a obtener Omega al entrar en juego, el efecto duradero se crea en el momento que entra en juego la carta que se está jugando.

Una vez que las habilidades y los efectos pendientes han terminado de resolverse, la partida continúa con el siguiente paso de la secuencia del turno. Si la carta con Omega abandona el juego durante la resolución de las habilidades y los efectos, el paso actual de la secuencia del turno termina de todos modos cuando se complete la resolución.

OMNI

El jugador activo puede activar una habilidad “**Omni:**” de una carta preparada bajo su control durante cualquiera de sus turnos, incluso si la carta con la habilidad “**Omni:**” no pertenece a la Casa activa. Usar una carta con una habilidad “**Omni:**” provoca que se agote.

Si una carta tiene múltiples habilidades “**Omni:**” y/o “**Acción:**”, solo una de ellas puede resolverse cada vez que se use dicha carta.

Temas relacionados: Habilidad “**Acción:**”, Usar artefactos, Usar criaturas

PAGAR

Si un jugador debe pagar Æmbar a un oponente, el Æmbar se retira de la reserva de Æmbar del jugador que paga y se añade a la reserva de Æmbar del oponente.

Si una habilidad instruye a un jugador a pagar a un oponente "para" realizar una instrucción, el jugador debe pagar la cantidad total requerida por la habilidad.

Tema relacionado: Æmbar, Reserva de Æmbar.

PALABRAS CLAVE

Las palabras clave que aparecen en el texto de las cartas son una forma abreviada de describir habilidades comunes. Algunos ejemplos son: Asalto X, Escaramuza y Provocar. Cada palabra clave tiene su propia definición en este glosario.

Temas relacionados: Alfa, Asalto (X), Capturar, Desplegar, Elusivo, Exaltar, Injertar, Embrujado, Dañino (X), Curar, Invulnerable, Omega, Veneno, Escaramuza, Ataque con dispersión (X), Robar, Provocar, Traición, Versátil

PILA DE DESCARTES

Las cartas de la pila de descartes de ambos jugadores son información pública y pueden consultarse en cualquier momento.

El orden de las cartas de la pila de descartes de un jugador se mantiene durante la partida, a menos que la habilidad de una carta provoque que este orden cambie.

Cuando a un jugador no le quedan cartas en el mazo y tiene que robar, baraja su pila de descartes para crear un nuevo mazo.

PONER CARTAS EN UNA ZONA

Las habilidades de algunas cartas indican al jugador que “ponga” una carta en una zona específica. Esta expresión distingue dichas habilidades de otros efectos que pueden causar que se resuelvan (o no) habilidades adicionales. Aquí tienes varios ejemplos de por qué es importante esta distinción:

Un efecto puede poner una carta en juego, en cuyo caso la carta “entra en juego”, pero no se considera “jugada”.

Si un efecto pone una carta en tus archivos, la carta no se considera “archivada”.

Si un efecto pone una carta en tu pila de descartes, la carta no se considera “descartada”.

“POR CADA”

Algunas habilidades incluyen efectos que usan el término “por cada” para determinar la magnitud del efecto. A menos que se especifique algo distinto, un jugador puede elegir afectar a una carta diferente con cada instancia de dicho efecto.

Ejemplo: El texto de la carta Fragmento de Dolor dice “**Jugar:** Inflige 1 de daño a una criatura enemiga por cada Fragmento aliado.”. Ese daño puede distribuirse entre varias criaturas.

Algunas habilidades especifican que un jugador debe “elegir una criatura” y, a continuación, aplicar un efecto a esa criatura usando el término “por cada”. Estas habilidades afectan solamente a una criatura.

Ejemplo: El texto de la carta Pistola del Planeta Rojo dice “Esta criatura obtiene: “**Después de cosechar:** Elige una criatura. Inflige 1 de daño a esa criatura por cada criatura de Marte en juego.”. Ese daño debe infligirse solamente a la criatura elegida, no puede distribuirse entre varias criaturas.

POTENCIAR


Un icono de bonificación de daño añadido por potenciar

Cada carta con la palabra clave **Potenciar** ha añadido los iconos de bonificación indicados a cartas aleatorias en tu mazo (esto ya ocurrió durante el proceso de generación del mazo).
Los iconos de bonificación añadidos por **Potenciar** pueden identificarse por el siguiente elemento gráfico:
La palabra clave **Potenciar** no tiene efecto durante el juego.

Ejemplo:

Carterista Mutante tiene "**Potenciar** ✸✸✸". Como resultado, tres iconos de bonificación de daño (✸) se han añadido aleatoriamente a cartas en tu mazo. **Carterista Mutante** en sí no obtiene ninguna habilidad especial de **Potenciar** durante el juego.

PREPARADAS Y AGOTADAS

Las cartas que están en juego existen en uno de dos estados: preparadas y agotadas.

Las cartas preparadas están orientadas verticalmente de modo que su texto pueda leerse de izquierda a derecha. Una carta preparada puede ser utilizada durante el turno de un jugador, lo que provoca que se agote.



Preparada Agotada

PROVOCAR

Si una criatura tiene la palabra clave Provocar, las criaturas adyacentes a ella que no tengan la palabra clave Provocar no pueden ser elegidas para luchar contra ellas por una criatura enemiga que se esté usando para luchar. En la línea de batalla, las criaturas con Provocar se desplazan ligeramente hacia delante para señalar su presencia al oponente.

Temas relacionados: Adyacente, Línea de batalla, Luchar

PUEDES, PUEDE, PUEDEN

Si una habilidad incluye la palabra "puedes", "puede" o "pueden", el texto que viene a continuación de esta palabra es opcional. Si un jugador elige resolver una habilidad con la palabra "puedes", "puede" o "pueden", debe resolver tantos efectos de la habilidad como sea posible.

PUJA DE CADENAS (REGLA OPCIONAL)

La puja de cadenas es una regla opcional que no se usa en los torneos oficiales de KeyForge. No debe combinarse con el hándicap de cadenas (descrito más abajo).

Al comienzo de una nueva partida, dos jugadores pueden optar por crear un grupo de mazos disponibles para ambos, y luego pujar cadenas por el derecho a elegir un mazo específico de ese grupo para jugar. La puja de cadenas es más efectiva cuando ambos jugadores están razonablemente familiarizados con todos los mazos en el grupo.

Determina aleatoriamente qué jugador hará la primera puja, luego ese jugador anuncia cuántas cadenas está dispuesto a aceptar al comienzo del juego para tener el derecho de elegir primero un mazo del grupo. El jugador contrario puede hacer una contraoferta, que debe ser al menos una cadena más que la oferta anterior. Alternan las pujas hasta que uno de los jugadores se niega a aumentar más la oferta. El jugador que hizo la puja más alta elige primero su mazo del grupo y comienza el juego con un número de cadenas igual a su puja ganadora. Estas cadenas iniciales afectan el tamaño de la mano inicial del jugador.

PURGAR

Cuando una carta es purgada, se retira del juego y se coloca boca arriba debajo de la carta de identidad de su propietario en una zona fuera de juego conocida como la zona de purga. No hay un orden para las cartas colocadas en la zona de purga, y las cartas en la zona de purga no son información oculta. Las habilidades de cartas son el único medio por el cual un jugador puede interactuar con las cartas en la zona de purga.

Tema relacionado: Zonas fuera de juego.

RAREZA

El símbolo de rareza de una carta se encuentra en su borde inferior, junto al número de la carta. Lo usa el algoritmo de generación de mazos para determinar la frecuencia con la que aparece una carta en los mazos. Las cartas especiales no se rigen por las reglas de rareza habituales del juego.



RASGOS

Los rasgos son atributos descriptivos (como "Caballero" o "Espectro") a los que pueden hacer referencia otras cartas. Se indican en el centro de la parte superior de su cuadro de texto. Los rasgos no tienen ningún efecto inherente en la partida, pero algunas habilidades de las cartas pueden hacer referencia a ellos.

REGLA DEL SEIS

En ocasiones podría darse la situación de que, debido a una combinación de habilidades, la misma carta pueda jugarse o usarse repetidas veces durante el mismo turno. Un jugador no puede jugar y/o usar la misma carta y/u otras copias de dicha carta (por nombre) más de seis veces durante un mismo turno.

REGLA DE ORO

Si el texto de una carta contradice directamente el del reglamento, el texto de la carta prevalece.

La única excepción a la regla de oro es cuando existe una fe de erratas oficial para una carta. En estos casos, si el texto de la fe de erratas contradice directamente el del reglamento, el texto de la fe de erratas prevalece.

REPETIR

Si el texto de una carta indica a los jugadores que repitan un efecto, el efecto entero se vuelve a resolver, incluida la parte del texto que indica que se repita el efecto. Si la carta que provoca un efecto que se repite se retira del juego, el efecto deja de repetirse.

Las cartas con el texto "activa este efecto de nuevo" también repiten el efecto entero, incluido el texto que indica que se active el efecto de nuevo.

Nota: Repetir un efecto no provoca que se aplique la Regla del seis (consulta la página 24), ya que dicha regla solo se aplica a la hora de jugar o usar cartas, no al activar (o resolver) el efecto de una carta múltiples veces.

Consulta también "Anterior".

RESERVA COMÚN

La reserva común común está formada por todos los contadores y las fichas de juego que no se estén usando en un momento dado para registrar un estado del juego. Esta reserva común pueden compartirla los dos jugadores, o cada jugador puede aportar sus propios contadores y fichas. Si los jugadores eligen usar sus propios contadores y fichas en lugar de compartirlos, se sigue considerando que están en la reserva común cuando no se están usando para registrar un estado del juego.

Tema relacionado: Contadores y fichas, Estado del juego, Zona de juego

RESERVA DE ÆMBAR

Cada jugador tiene una reserva de Æmbar, que es una parte diferenciada de la zona de juego de un jugador separada de la reserva común.

Cada vez que un jugador "obtiene" Æmbar, se añade a su reserva de Æmbar. Cada vez que un jugador "pierde" o "gasta" Æmbar, se retira de su reserva y se devuelve a la reserva común.

Si robas Æmbar a tu oponente, lo mueves de su reserva de Æmbar a la tuya.

Temas relacionados: Æmbar, Capturar, Robar Æmbar

RESTRICCIONES

Muchas habilidades incluyen instrucciones específicas que limitan cuándo o cómo se puede jugar o utilizar una carta.

Si una carta incluye una o más restricciones para jugarla, la carta no puede jugarse a menos que se cumplan todas.

Si una carta incluye varias restricciones diferentes para usarla, deben respetarse todas.

Si dos restricciones limitan exactamente el mismo efecto o paso del juego, se aplica lo que sea más restrictivo.

Temas relacionados: Habilidad, Habilidad de carta, No poder contra deber/poder, tener permiso; Jugar cartas, Efectos de sustitución

RESUELVE LAS HABILIDADES EN EL ORDEN EN QUE APARECEN

Al resolver la habilidad de una carta, completa las instrucciones de la habilidad en el orden en que está escrito el texto. Este proceso puede verse modificado por efectos de sustitución, incluidos aquellos que aparecen más adelante en la habilidad que se está resolviendo.

Ejemplo: El texto de la carta de Hyde 167 dice: "**Después de cosechar:** Roba una carta. Si controlas a Velum, en vez de eso roba 2 cartas.". El texto posterior aplica un efecto de sustitución para el texto que lo precede, alterando su resolución.

Sin embargo, todo el daño infligido por la habilidad de una carta se inflige de forma simultánea, independientemente del lugar donde aparezca en el texto de la habilidad.

Ejemplo: El texto de la Lanza Portentosa 221 dice: "**Jugar:** Inflige 3 a una criatura e inflige 3 a una criatura adyacente a ella.". Ese daño a ambas criaturas se inflige de forma simultánea aunque aparezca dos veces, una después de la otra, en el texto de la habilidad.

RESUELVE TODO LO QUE PUEDAS

Al resolver la habilidad de una carta, resuelve tantos de sus efectos como sea posible y haz caso omiso de los que no puedan resolverse.

Ejemplo: Aaron juega la carta Furia 001, que dice "**Jugar:** Prepara y lucha con una criatura aliada.", y elige a su Olfadrilo 358 aliado para resolver la habilidad. Sin embargo, el Olfadrilo ya está preparado, así que Aaron omite esa parte de la habilidad y se limita a usar su Olfadrilo aliado para luchar.

RIVAL

Cuando se usa una criatura para luchar o la eligen para luchar contra ella, la otra criatura que interviene en la lucha es la criatura rival.

Temas relacionados: Enemigo/a, Luchar

ROBAR (ÆMBAR)

Cuando una habilidad roba Æmbar, el Æmbar robado se retira de la reserva del oponente y se añade a la reserva del jugador que está resolviendo la habilidad de robar.

Si una habilidad roba más Æmbar del que le queda a un jugador en su reserva, la habilidad roba únicamente la cantidad que queda en esa reserva.

T**ema relacionado:** Æmbar

ROBAR (CARTAS)

Cada vez que a un jugador se le indica que robe una carta, coge la primera carta de su mazo y la añade a su mano. Si una habilidad o paso del juego indica a un jugador que robe varias cartas seguidas, las cartas se roban una por una hasta que se haya robado el número total requerido.

Cuando un jugador tiene que robar cartas pero no puede porque no le quedan cartas en el mazo, baraja su pila de descartes para reiniciar su mazo y sigue robando.

Consulta "Secuencia del turno" en la página 6.

Temas relacionados: Cadenas, Pila de descartes

ROBAR (CARTAS), ICONO DE BONIFICACIÓN

Consulta "Iconos de bonificación" en la página 17.

SACRIFICAR

Cuando se indica a un jugador que sacrifique una carta, debe descartar esa carta del juego.

Cuando una carta se sacrifica, se considera que ha sido destruida, y cualquier habilidad "**Destruida:**" que tuviera la carta se resuelve.

Un jugador no puede sacrificar una carta que no controle.

Temas relacionados: Control y propiedad, Destruida

SECUENCIA DEL TURNO

Consulta "Secuencia del turno" en la página 6.

"SI LO HACES" Y "DEBER [...] PARA"

Si una habilidad incluye la expresión "si lo haces" o "debes/debe [...] para", el jugador al que haga referencia la habilidad debe resolver con éxito y por completo las instrucciones que preceden a "si lo haces" o "para" antes de poder resolver o realizar el efecto que aparece después de la expresión. En otras palabras, si la primera parte de la habilidad no se resuelve con éxito y por completo, lo que viene después de la expresión no se resuelve o no puede realizarse.

Tema relacionado: Habilidad, habilidad de carta

TEXTO AUTORREFERENCIAL

Cuando la habilidad de una carta hace referencia a su propio nombre, solo se refiere a sí misma, y no a otras copias de la carta.

Si una carta copia u obtiene el texto de otra, todo el texto autorreferencial se refiere ahora a la criatura que obtiene el texto.

Si una mejora le da a una criatura una habilidad que hace referencia al nombre de la propia mejora, dicha referencia se considera texto autorreferencial. Se refiere solo a esa copia de la mejora, y a ninguna otra.

Si una criatura obtiene una habilidad que hace referencia al nombre de la criatura, esa referencia se considera texto autorreferencial.

TRAICIÓN

Cuando una carta tiene la palabra clave Traición, entra en juego bajo el control de tu oponente.

Temas relacionados: Control y propiedad, Entrar en juego

USAR ARTEFACTOS

El jugador activo puede usar artefactos preparados que controle durante su turno. Cuando el jugador activo usa un artefacto, agota la carta y resuelve sus habilidades.

El jugador activo solo puede resolver una habilidad "**Acción:**" si aparece en una carta que pertenece a la Casa activa.

El jugador activo puede resolver una habilidad "**Omni:**" incluso si aparece en una carta que no pertenece a la Casa activa.

Si un artefacto tiene múltiples habilidades "**Acción:**" y/u "**Omni:**", solo una de ellas puede resolverse cada vez que se use dicho artefacto.

Algunos artefactos requieren destruirlos (o sacrificarlos) como parte de la resolución de su habilidad. Cuando un artefacto es destruido (o sacrificado), se pone en la pila de descartes de su propietario. El jugador activo sigue teniendo que agotar un artefacto así al usarlo.

Los artefactos no se pueden usar para cosechar o luchar.

USAR CARTAS MEDIANTE LAS HABILIDADES DE OTRAS CARTAS

Si la habilidad de una carta permite a un jugador jugar o usar otra carta (o luchar o cosechar con una carta), la carta elegida puede pertenecer a cualquier Casa, a menos que la habilidad indique específicamente algo distinto.

Al usar una carta mediante la habilidad de una carta, deben cumplirse todos los demás requisitos y restricciones para usarla (como agotarla para cosechar, luchar o resolver su habilidad "**Acción:**") o, de lo contrario, no se puede usar la carta.

Los jugadores pueden usar únicamente cartas que controlen, a menos que la habilidad de una carta indique específicamente algo distinto.

USAR CRIATURAS

Cuando el jugador activo usa una criatura, debe agotarla, y tiene la opción de cosechar, luchar con ella, resolver su habilidad "**Acción:**" o resolver su habilidad "**Omni:**". Cualquier efecto de una carta que haga que una criatura luche, coseche, resuelva su habilidad "**Acción:**" o resuelva su habilidad "**Omni:**" se considera que está haciendo que se use dicha criatura.

VENENO

Cualquier daño infligido por el Poder de una criatura con la palabra clave Veneno durante una lucha destruye la criatura dañada. Esto ocurre cuando el daño se inflige con éxito a la criatura rival.

Veneno no tiene efecto si todo el daño es evitado por la Armadura o por otra habilidad: Veneno se resuelve únicamente cuando se inflige con éxito 1 o más de daño.

Veneno se refiere únicamente al daño que fuera a infligir el Poder de la criatura, no el daño infligido por palabras clave u otras habilidades de cartas.

Temas relacionados: Daño, Luchar

VERSĂTIL

Si una carta tiene la palabra clave Versátil, se puede usar como si perteneciera a la Casa activa.

ZONA DE JUEGO (DE JUGADOR)

Cada jugador mantiene su propia zona de juego, que incluye todos los componentes del juego que está usando en un momento dado, así como todas sus zonas en juego y fuera de juego. Una zona de juego forma parte del estado del juego. Cada jugador es responsable de mantener ordenada su zona de juego para evitar confusiones en el estado del juego.

Tema relacionado: Estado del juego

ZONA EN JUEGO

Todas las cartas que están en juego en un momento dado existen en una zona en juego. Las cartas en juego pueden interactuar con otras cartas en juego y verse afectadas por ellas.

Cuando una carta se añade a la zona en juego, "entra en juego", y cuando sale de la zona en juego, "abandona el juego".

Temas relacionados: Entrar en juego, Abandona el juego, Zonas fuera de juego

ZONAS DE JUEGO (GENERAL)

Durante una partida, cada carta existe en una de varias zonas conocidas como zonas de juego. Tienes más detalles en los temas relacionados.

Temas relacionados: Zona en juego, Zonas fuera de juego

ZONAS FUERA DE JUEGO

Todas las cartas que no están en juego en un momento dado existen en una zona fuera de juego. Las cartas fuera de juego pueden estar ocultas a ojos de uno o los dos jugadores dependiendo de la zona fuera de juego que ocupen:

Archivos: Un jugador puede mirar las cartas que hay en sus archivos en cualquier momento. No puede mirar las cartas de los archivos de su oponente.

Mazo: Ningún jugador puede mirar las cartas de ninguno de los mazos durante la partida.

Pila de descartes: Las cartas de las pilas de descartes se ponen boca arriba y cualquiera de los jugadores puede mirarlas en cualquier momento. El orden de las cartas en la pila de descartes no se puede cambiar.

Mano: Un jugador puede mirar las cartas de su mano en cualquier momento, pero no las cartas de la mano de su oponente.

Purgadas: Las cartas purgadas se ponen boca arriba y cualquiera de los jugadores puede mirarlas en cualquier momento.

Las habilidades de algunas cartas podrían crear zonas fuera de juego adicionales. A menos que se especifique algo distinto, si la habilidad de una carta indica que una carta se ponga "boca abajo", solo puede ser mirarla el jugador que controla la carta. Esto también se aplica a las cartas que se ponen boca abajo debajo de otras cartas; solo puede mirarlas el controlador de la carta que está encima de dicha carta boca abajo.

Si una carta que crea una zona fuera de juego sale del juego, cualquier efecto pendiente de la carta que sale del juego se resuelve, y luego todas las cartas que permanecerían en esa zona se colocan en la pila de descartes de su propietario.

Tema relacionado: Zona en juego

X

A veces se usa una X para especificar un valor definido por la habilidad de una carta. A menos que lo defina la habilidad de una carta, el valor de X es igual a 0.

Ejemplo: El Filibustero tiene Poder X y la habilidad "X es el Poder combinado de las cartas adyacentes al Filibustero que no sean Cambiados". Si tu oponente juega Sombra de Dis, el Filibustero ya no tendrá esa habilidad, por lo que su Poder pasa a ser 0.

FE DE ERRATAS

Esta sección contiene las erratas oficiales que se han redactado sobre las cartas o reglas de *KeyForge* previamente impresas. La fe de erratas prevalece sobre la información impresa anteriormente.

ERRATAS GENERALES

Las erratas generales son cambios amplios en las reglas del juego y/o en grandes secciones del conjunto de cartas.

Habilidades Luchar

Desde esta versión del manual, se considera que todas las habilidades que empiezan por "**Luchar:**" deben decir en vez de eso "**Después de luchar:**". Esto no cambia el momento en que se resuelven dichas habilidades. Este cambio se ha introducido para mayor claridad en el orden de resolución.

Habilidades Cosechar

Desde esta versión del manual, se considera que todas las habilidades que empiezan por "**Cosechar:**" deben decir en vez de eso "**Después de cosechar:**". Esto no cambia el momento en que se resuelven dichas habilidades. Este cambio se ha introducido para mayor claridad en el orden de resolución.

ERRATAS ESPECÍFICAS DE CARTAS

La siguiente fe de erratas se aplica a cartas específicas de KeyForge. Ten en cuenta que muchas veces las cartas se reimprimen en colecciones posteriores y, en esos casos, estas versiones de las cartas se imprimen con su texto más reciente.

Acceso a la Biblioteca 115

El texto de esta carta debería decir:

> **Jugar:** Durante el resto del turno, cada vez que juegues otra carta, roba una carta. Purga el Acceso a la Biblioteca.

Acernomómetro 173

El texto de esta carta debería decir:

> **Potenciar.** (Estos iconos ya se han añadido a las cartas de tu mazo).
>
> **Acción:** Durante el próximo turno de tu oponente, cada vez que juegue una carta, pierde 1.

Autolegionario 214

El texto de esta carta debería decir:

> **Acción:** Pon al Autolegionario en un flanco de tu línea de batalla. Mientras esté en la línea de batalla, se considera una criatura con Poder 5 y puede usarse como si perteneciese a la Casa activa.".

Backup de Biomatriz 208

El texto de esta carta debería decir:

Esta criatura obtiene "**Destruida:** Pon esta criatura en los archivos de su propietario.".

Bateranauta 006

El texto de esta carta debería decir:

Jugar/Después de luchar/Después de cosechar: Devuelve a tu mano otra criatura Gigante aliada.

Bruja del Ocaso 320

El texto de esta carta debería decir:

Omega. Elusivo. Tus criaturas entran en juego preparadas.

Cámara de Incubación 186

El texto de esta carta debería decir:

Omni: Puedes revelar una criatura de Marte de tu mano. Si lo haces, archívala.

Dama Liciosa 118

El texto de esta carta debería decir:

Después de que entre en juego una criatura Geistoide aliada, cada jugador descarta las 2 primeras cartas de su mazo.

Después de cosechar: *Juega* la primera criatura de tu pila de descartes.

Dolor en Cadena 78

El texto de esta carta debería decir:

Jugar: Inflige 2 a una criatura enemiga". Si este daño destruye a esa criatura, inflige 2 a cada una de las criaturas adyacentes a ella después de que abandone el juego.

Gato por Liebre 267

El texto de esta carta debería decir:

Jugar: Si tu oponente tiene más que tú, roba 1. Repite el efecto anterior si tu oponente aún tiene más que tú.".

Gusano Coleccionista 62

El texto de esta carta debería decir:

Después de luchar: Pon la criatura contra la que luche el Gusano Coleccionista en tus archivos (ambas criaturas deben sobrevivir a la lucha). Si dicha criatura abandona tus archivos, en vez de eso ponla en la mano de su propietario.

Invasores del Espacio 157

El texto de esta carta debería decir:

Jugar: Revela cualquier número de criaturas de tu mano. Convierte cada criatura revelada de este modo en una criatura ficha como si la carta estuviera en la parte superior de tu mazo.

Llave Falsificada 271

El texto de esta carta debería decir:

Si tu oponente fuese a forjar una llave en su turno, ese jugador nombra una Casa. Revela una carta al azar de tu mano. Si esa carta no es de la Casa nombrada, destruye la Llave Falsificada y no se forja esa llave (no se gasta nada de).".

Llovizna Tonificante 378

El texto de esta carta debería decir:

Potenciar

Jugar: Elige una Casa. Añade *cada carta* de esa Casa de tu pila de descartes a tu mazo y barájalo.

Magda la Rata 303

El texto de esta carta debería decir:

Elusivo.

Jugar: Roba 2. Si Magda la Rata abandona el juego, tu oponente roba 2.

Maldición del Olvido A14

El texto de esta carta debería decir:

Traición Esta carta entra en juego bajo el control de tu oponente. Al final de tu turno, purga la primera carta de tu pila de descartes.

Mercado Arrinconado 061

El texto de esta carta debería decir:

Jugar: Durante el próximo turno de tu oponente, no puede jugar cartas y cada vez que descarte una carta de su mano, puede archivar esa carta desde su pila de descartes.

Mnemosanguijuela 322

El texto de esta carta debería decir:

Después de cosechar: Si tu oponente está embrujado, roba 2. De lo contrario, roba 1.

Ofrenda a Kiligog 360

La segunda habilidad "**Omni:**" debería decir:

Omni: Convierte cada carta bajo Ofrenda a Killigog en una criatura ficha como si la carta estuviera en la parte superior de tu mazo.

Rebuscador Cosechador 148

El texto de esta carta debería decir:

Después de cosechar: Descarta la primera carta de tu mazo. Si es una criatura, obtén 1.

Reconocimiento 272

El texto de esta carta debería decir:

Potenciar (estos iconos ya se han añadido a algunas cartas de tu mazo).

Jugar: Mira las2 primeras cartas de tu mazo. Descarta 1 de ellas.

Sapiendrón Yzfyz 210

El texto de esta carta debería decir:

Jugar: Archiva una carta. Puedes purgar una carta archivada. Si lo haces, aturde una criatura.

Terapia Experimental 157

El texto de esta carta debería decir:

Esta criatura puede usarse como si perteneciese a la Casa activa. **Jugar:** Aturde y agota a esta criatura.

Triangulador Newsome 273

El texto de esta carta debería decir:

Despliegue.
Después de cosechar: Si estás embrujado, mueve a tu reserva todo el de las cartas adyacentes al Triangulador Newsome.

Ultracuerpos 184

El texto de esta carta debería decir:

Jugar: Durante el resto del turno, todas las riaturas *enemigas* obtienen: "**Destruida**: En vez de eso, cura por completo a esa criatura y dale el control de ella a tu oponente".

Una Vida por Otra 273

El texto de esta carta debería decir:

Jugar: Destruye una criatura aliada. Si lo haces, inflige 6 a una criatura.

Virus Personalizado 183

El texto de esta carta debería decir:

Omni: Destruye el Virus Personalizado. Puedes purgar una criatura de tu mano. Si lo haces, destruye cada criatura que comparta un rasgo con la criatura purgada.".

Zarcillos de Dolor 64

El texto de esta carta debería decir:

Jugar: Inflige 1 a cada criatura. Si tu oponente ha forjado una llave en su turno anterior, en vez de eso, inflige 4 a cada criatura.

O.V.N.I. 218

El texto de esta carta debería decir:

Jugar: Descarta cartas de la parte superior de tu mazo hasta que descartes una carta de Marte o bien te quedes sin cartas. Si has descartado una *carta* de Marte de este modo, ponla en tu mano.

PREGUNTAS FRECUENTES

Esta sección da respuesta a varias preguntas habituales acerca del juego. Estas preguntas se presentan en forma de "Preguntas y respuesta" y se dividen en dos categorías: preguntas generales sobre las reglas y preguntas específicas sobre las cartas.

PREGUNTAS FRECUENTES GENERALES

Las siguientes preguntas tienen que ver con las reglas generales de *KeyForge*. Aunque a veces pueden usar como ejemplo cartas concretas, sus respuestas se aplican a todas las situaciones que se ajusten a la descripción de la pregunta.

Abandona el juego

En mi zona de juego, controlo una Caja de Spangler 132 que ha purgado a mi propio Dragón Kelifi 037. La Caja de Spangler vuelve a la mano de su propietario por efecto de la carta Enredaderas 324, pero no tengo Æmbar. ¿Mi Dragón Kelifi vuelve a mi línea de batalla?

Sí. Cuando lo devuelve la Caja de Spangler, no lo estás jugando, se está poniendo en juego. Un efecto de poner en juego no obedece las restricciones normales para jugar una carta con lo que el Dragón Kelifi vuelve al juego sin importar el Æmbar que tengas.

Un Mangante Gruñón 313 del que soy propietario y que controla mi oponente es purgado por la Caja de Spangler 132. Más tarde, la Caja de Spangler es destruida. Cuando el Mangante Gruñón vuelva al juego, ¿quién lo controlará?

La habilidad del Mangante Gruñón provoca que este entre en juego bajo el control de tu oponente. Esto ocurre cada vez que el Mangante Gruñón entre en juego, independientemente de si lo has jugado, "puesto en juego" o devuelto al juego.

En mi línea de batalla tengo una criatura con 2 sobre ella. Mi oponente tiene a Magda la Rata 303 en su línea de batalla. Ninguno de nosotros tiene Æmbar en nuestras reservas. Si juego un Portal a Dis, ¿el Æmbar de mi criatura va a la reserva del oponente antes de que se resuelva el efecto duradero de Madga la Rata que me permite robar 2?

Sí. Todos los contadores y fichas (incluido el Æmbar) se retiran de las cartas en el momento que abandonan el juego. El efecto duradero de Magda la Rata se resuelve después de que Magda la Rata abandone el juego.

Alfa

¿Puedo jugar Imitación 328 como una copia de Eureka 128 si ya he jugado otra carta este turno?

No. Si Imitación se juega como una copia de Eureka, tendrá la palabra clave Alfa. Puesto que ya has jugado otra carta en este turno, no puedes jugar una carta Alfa en este turno, así que no podrás jugar Imitación y en vez de eso volverá a tu mano.

¿Puedo jugar Imitación 328 como una copia de Eureka 128 si es lo primero que hago durante el paso 3 de mi turno?

Sí. Imitación se está jugando como una copia de Eureka y tendrá la palabra clave Alfa. Puesto que no has hecho nada más (jugado una carta, descartado una carta ni usado una carta) este turno aún puedes jugar la carta Alfa.

Antes de luchar

¿Qué ocurre si uso una criatura que tiene a la vez Asalto y una habilidad "Antes de luchar:"?

Si una criatura tiene varias habilidades o palabras clave que se resuelven en la ventana de "antes de luchar" (incluidas "Antes de luchar:", Asalto X y Dañino X), y esa criatura se utiliza para luchar, todas las habilidades de la ventana "antes de luchar" deben resolverse antes de que la lucha continúe, incluso si la criatura atacada es destruida por habilidades "Antes de luchar". Los efectos se resuelven en el orden que elija el jugador activo.

Archivos

Mi oponente pone dos de mis criaturas en sus archivos usando Recolección de Muestras 175. En mi siguiente turno, juego la carta Dysania 141. ¿Qué ocurre?

Jugar Dysania provocará que tu oponente descarte todas las cartas de sus archivos, pero como Recolección de Muestras indica que cuando estas criaturas abandonen los archivos se ponen en la mano de su propietario, lo que hacen es volver a tu mano. Como estas cartas no han llegado a ser descartadas por el efecto de Dysania, no obtendrás nada de Æmbar por la resolución de este efecto.

Mi oponente tiene 2 cartas en sus archivos y yo juego Sapiendrón Yzfyz 210. ¿Puedo purgar una carta de sus archivos? Si una de las cartas de su archivo es mía y puedo identificarla por su dorso, ¿puedo elegir adrede la carta que es mía/la que no es mía?

Sí, puedes purgar una carta de los archivos de cualquier jugador. No, no puedes decidir qué carta purgar de los archivos de tu oponente basándote en los dorsos de las cartas. El archivo de tu oponente es información totalmente oculta, por lo que al purgar una carta de sus archivos debes elegirla al azar.

Armadura

Tengo un Doble Sombrío 310 con un Caballero de Razia 255 adyacente. Mi Caballero de Razia sufre el ataque de una criatura de Poder 4. ¿Cuánto daño sufre cada criatura en esta situación?

En este caso, el Doble Sombrío sufre 2 de daño, el Caballero de Razia no sufre daño y la criatura de Poder 4 sufre 4 de daño y es destruida. Esto ocurre porque, antes de que se pueda infligir el daño al Caballero de Razia, su Armadura evita 2 de ese daño. A continuación, cuando se está infligiendo el daño, el daño que se infligiría al Caballero de Razia lo sufre en su lugar el Doble Sombrío, y al mismo tiempo la criatura de Poder 4 sufre 4 de daño por el Poder del Caballero de Razia.

Utilizo mi Escudo Santificado 218 para proteger del daño a mi Maruck el Señalado 220 y luego ataco a una criatura de Poder 3 de mi oponente. ¿Capturo Æmbar con la habilidad de Maruck?

No. Los efectos de protección como el Escudo Santificado evitan el daño antes de que lo evite la Armadura. A Maruck aún le queda 1 de Armadura después de la lucha.

Aturdir

Tengo una criatura aturdida en mi línea de batalla, juego la carta Furia 001 y elijo para resolver su efecto a la criatura aturdida. ¿Qué ocurre?

Si una carta (como Furia en este caso) te permite usar una criatura, y la criatura elegida está aturdida, en lugar de usarla, retiras el Aturdimiento.

Juego Aplaaasta 046, pero todas las criaturas de mi oponente están ya aturdidas. ¿Tengo que elegir como objetivo de su efecto a la propia carta de Aplaaasta?

No, sigues pudiendo elegir como objetivo de la habilidad "**Jugar:**" de Aplaaasta a una de las criaturas de tu oponente, solo que, como no se puede poner un contador de Aturdimiento sobre una criatura ya aturdida, no ocurre nada.

¿Qué efectos te permiten retirar el Aturdimiento de una criatura que no es de la Casa activa?

Puedes retirar el Aturdimiento de una criatura en cualquier momento en que pudiera usarse normalmente, ya sea porque pertenece a la Casa activa o porque un efecto de carta te permite usarla.

Tengo en juego un Huevo de Saurio aturdido 210. He elegido una Casa que no es Saurio este turno. ¿Puedo usar la habilidad "**Omni:**" del Huevo de Saurio para retirar el Aturdimiento?

Sí, una habilidad "**Omni:**" te permite usar una criatura que no es de la Casa activa, lo que te permite retirar el Aturdimiento de ella.

Cadenas

Tengo 2 cadenas y 7 cartas en la mano cuando llega mi paso de robar cartas. ¿Me libro de una cadena durante este paso?

No, no te libras de una cadena durante este paso de robar cartas. Un jugador se libra de cadenas únicamente cuando le corresponda robar durante la fase de robar cartas y las cadenas se lo impidan (consulta "Cadenas" en la página 10). Como ya tienes 7 cartas en la mano, no te correspondería robar más cartas, y por tanto no te libras de ninguna de tus cadenas.

Tengo 2 cadenas y 5 cartas en la mano cuando llega mi paso de robar cartas. ¿Me libro de una cadena durante este paso?

Sí, te libras de una cadena durante este paso de robar cartas. Un jugador se libra de cadenas únicamente cuando le corresponda robar durante la fase de robar cartas y las cadenas se lo impidan (consulta "Cadenas" en la página 10). Tienes solo 5 cartas en la mano, y normalmente te correspondería robar una cadena para reponer tu mano. Sin embargo, las cadenas te impiden robar esa carta. Como te correspondería robar más cartas y las cadenas te lo han impedido, te libras de una cadena.

Casa

Si juego al Orador Hissaro 205 y preparo y exalto a sus cartas adyacentes, ¿las cartas adyacentes pertenecen tanto a la casa Saurio como a su casa impresa? ¿Qué ocurre si una de esas cartas tiene la mejora Formación Académica 161?

A menos que se especifique algo distinto, si una habilidad modifica la Casa de una carta, dicha carta solo pertenece a la Casa especificada en la habilidad. En este caso, se considera que las cartas adyacentes al Orador Hissaro solo pertenecen a la Casa

Saurio durante el resto del turno. Si una de esas cartas adyacentes tiene la mejora Formación Académica, el efecto más reciente (hacer que la carta adyacente pertenezca a la Casa Saurio) tiene prioridad. Al final del turno, la carta adyacente mejorada pasa a pertenecer solo a la Casa Logos.

Control de las cartas

Mi oponente juega Collarín de Subordinación 105 para tomar el control de una criatura de mi línea de batalla. En mi turno, juego Hipnorrayo 101 para recuperar el control de la criatura. ¿Cómo se resuelven estos dos efectos de control?

El efecto duradero de Hipnorrayo actúa como una habilidad constante mientras está en efecto. Como es el efecto jugado más recientemente, tiene prioridad y la criatura permanece bajo tu control.

"Como si fuera"

Cosecho con Nexus 305, que me permite usar un artefacto de mi oponente "como si fuera" mío. Elijo usar el Fragmento de Codicia 315 de mi oponente, que me permite obtener 1 "por cada Fragmento aliado". El Fragmento de Codicia es el único Fragmento en juego. ¿Cuánto Æmbar obtengo?

1. Estás usando el Fragmento de Codicia como si fuera tuyo, así que el Fragmento de Codicia se cuenta a sí mismo como Fragmento aliado para los propósitos de su habilidad.

Cosecho con mi Replicador 150, y uso su habilidad para activar el efecto de "Cosechar:" del Sequis 257 de mi oponente como si yo lo controlase. ¿De qué reserva de jugador captura Sequis el Æmbar?

Sequis captura 1 de la reserva de tu oponente. Estás usando Sequis como si lo controlases tú, por lo que las reglas de captura habituales hacen que el Æmbar sea capturado de la reserva de tu oponente.

Criaturas de Poder 0

Juego Rey del Risco 038 y mi oponente tiene en juego al Trasgo Saqueador 041. ¿Qué ocurre?

Las reglas de daño indican que «Si sobre una criatura hay una cantidad de daño igual o mayor que su Poder, la criatura es destruida y se pone encima de la pila de descartes de su propietario". Cuando una criatura tiene Poder 0, si tiene 0 de daño sobre ella, es destruida.

Criaturas ficha

Cuando creo 1 o más criaturas ficha, ¿puedo mirar las dos caras de cada carta antes de ponerla en mi línea de batalla?

No. La carta no es una ficha de criatura hasta que está en juego en tu línea de batalla. Solamente entonces podrás mirar el reverso de la carta.

Criaturas jugadas como mejoras

¿Puedo jugar Astromóvil Explorador 297 como mejora si mi oponente sacrificó Salvaguarda Vital 077 en un turno anterior?

Si tengo en juego un Materializador 349, ¿puedo jugar Astromóvil Explorador 297 como mejora en un turno en el que mi Casa activa no es Alianza Estelar?

Si mi oponente tiene en juego Kaupe 341 y yo ya he jugado una criatura, ¿puedo de todos modos jugar Astromóvil Explorador 297 como mejora?

Sí en los tres casos. La habilidad de Astromóvil Explorador permite jugar esta carta como mejora en cualquier momento en que se pueda jugar una mejora.

Si juego Exhumar 059 y elijo un Astromóvil Explorador 297 que está en mi pila de descartes, ¿puedo jugarlo como una mejora, o tengo que jugarlo como una criatura?

Con Exhumar, puedes jugar el Astromóvil Explorador como una mejora o una criatura. Cuando Exhumar especifica "criatura" en tu pila de descartes, se trata de una restricción sobre qué carta de tu pila de descartes puedes elegir, pero no exige que esa carta deba seguir siendo una criatura cuando la juegues.

Si Astromóvil Explorador está en mi pila de descartes, ¿puedo usar la habilidad "**Después de cosechar:**" del Dr. Verokter 008 para poner el Astromóvil Explorador en la parte superior de mi mazo?

No. El Astromóvil Explorador es una criatura cuando está en cualquier zona fuera de juego, incluida tu pila de descartes. La habilidad del Dr. Verokter solo afecta a las las cartas de mejora y de acción que estén en tu pila de descartes.

Daño, fuente de

¿Puede la habilidad del Gigante Lanzarrocas 44 hacer daño a un Héroe Fervoroso 126?

No. Como el Gigante Lanzarrocas tiene Poder 6, no puede hacer daño al Héroe Fervoroso con su Poder o con sus habilidades impresas. En general, la fuente de daño es la carta que hace ese daño, con la excepción de los iconos de bonificación de daño, porque ese daño se hace con paso del juego.

"De este modo"

Si uso la acción de la Fragua de Obsidiana 025 y elijo sacrificar una de mis criaturas que tiene un contador de Escudar sobre ella, ¿reducirá esta criatura el coste para forjar la llave?

No. Si no es "destruida de este modo", no reduce el coste de la llave.

Si uso la habilidad "**Omni:**" del Huevo de Saurio 210 y las dos cartas reveladas son criaturas saurias, ¿entran en juego las dos? ¿Obtienen 3 contadores de Poder +1 cada una?

Sí y sí. A veces, ¡el huevo contiene gemelos!

Efectos "Destruida:"

En el turno de mi oponente usa su Yxilo Desbocado 204 para cosechar y elige resolver su efecto "**Después de luchar/Después de cosechar:**" contra mi Falsa Morena 296. ¿Purga a la Falsa Morena o acaba de nuevo en mi mano?

La Falsa Morena vuelve a tu mano. Los efectos "**Destruida:**" (consulta "Destruida" en la página 13) ocurren inmediatamente antes de que una criatura sea destruida, lo que significa que la Falsa Morena vuelve a la mano de su propietario antes de que el Yxilo Desbocado pueda intentar purgarla con su efecto de cosechar. En ese momento, cualquier efecto pendiente de resolverse que afecte a la Falsa Morena deja de hacerlo. Esto se debe a que la Falsa Morena se mueve a una zona fuera de juego en la que la identidad de las cartas queda oculta a ojos del oponente (consulta "Abandona el juego" en la página 8).

Tengo al Ladrón de Almas 098 en juego y mi oponente a Valdr 029. Uso mi Ladrón de Almas para luchar contra Valdr y ambas criaturas son destruidas. ¿Se resuelve la habilidad de Ladrón de almas?

No, la habilidad de Ladrón de Almas no se resuelve. Para que lo haga, Ladrón de Almas debe estar en juego, así que si tanto Ladrón de Almas como la criatura contra la que lucha mueren, lo hacen simultáneamente y la habilidad de Ladrón de Almas no puede resolverse (consulta "Destruida" en la página 13).

Si Duma la Mártir 242 otra de mis criaturas son destruidas por un efecto de daño como Ola Venenosa 280, ¿puede Duma la Mártir salvar a mi otra criatura de la destrucción?

No. Si el daño causa que la Duma Mártir y tu otra criatura sean marcadas para ser destruidas, sanar a esa criatura después no evitará su destrucción.

Si tengo un Tolas 103 y mi Falsa Morena 296 es destruida, ¿obtengo Æmbar incluso si Falsa Morena va a mi mano en lugar de a mi pila de descartes?

Sí. Una carta sigue contando como destruida incluso si su efecto "Destruida:" la saca del juego.

Tengo a Tolas 103 en mi línea de batalla, y uso otra criatura para pelear y destruir la Falsa Morena 296 de mi oponente. La habilidad de "Destruido:" de Falsa Morena la devuelve a la mano de mi oponente. ¿Aun así gano 1 a través de la resolución de la habilidad de Tolas?

Sí. Aunque Falsa Morena es devuelta a una zona fuera de juego diferente antes de que pueda ir a la pila de descartes, todavía se considera "destruida" a efectos de las habilidades de las cartas.

Si mi Jargogle 131 es destruido en mi turno y su habilidad "Destruida:" me permite jugar una carta con Omega, ¿puedo seguir jugando cartas después?

Normalmente, no. Si el Jargogle fue destruido durante el Paso 3, no puedes jugar o usar más cartas, tan solo terminas de resolver los efectos adicionales que se hubieran activado y continúas con el siguiente paso. Sin embargo, si el Jargogle fue destruido durante el Paso 1 (por ejemplo, porque forjaste una Llave mientras Cachivache Extraño 134 estaba en juego), continúas con el Paso 2, en el que podrás elegir tu Casa, y luego con el Paso 3, donde podrás jugar y usar cartas de nuevo de la forma habitual.

Si tengo una criatura de Poder 2 con un Guardaalmas 83 vinculado, mi oponente tiene una criatura de Poder 6 y otra de Poder 5, y yo juego el Caballero de Ópalo 260, ¿son destruidas las dos criaturas de mi oponente, o solo la de Poder 6?

Solo la de Poder 6. Puesto que el efecto de Guardaalmas se resuelve antes de que las criaturas marcadas para ser destruidas abandonen el juego, intentará marcar para ser destruida la criatura de Poder 6, aunque esa criatura ya esté marcada para ser destruida.

Tengo un Optio Gorkus 226 en juego con un Scutum Imperial 185 vinculado y juego una carta que destruye todas las criaturas. ¿Puedo usar el efecto "Destruída:" de las cartas adyacentes a Optio Gorkus para mover todo el Æmbar que tengan sobre ellas al Optio Gorkus antes de usar el efecto "Destruída:" que otorga el Scutum Imperial para devolver todo ese Æmbar a la reserva común, y evitar así que vaya a parar a mi oponente?

Sí. El jugador activo elige el orden de los efectos "Destruída:". Si las criaturas están siendo destruidas en tu turno, puedes poner el Æmbar de tus criaturas destruidas en la reserva común, pero si están siendo destruidas en el turno de tu oponente, puede elegir

que el orden sea el contrario y recibir así el Æmbar de las criaturas destruidas.

Efectos de sustitución

Juego la carta Descarga Nerviosa 276 mientras mi oponente tiene 2 en su reserva y controla unos Pixies de Po 362. ¿Puedo infligir 2 de daño con el efecto de la Descarga Nerviosa?

Sí. Los Pixies de Po tiene un efecto de sustitución que cambia el lugar de donde se saca el Æmbar robado (la reserva común en lugar de la reserva de su controlador). Sin embargo, ese Æmbar todavía se considera "robado", y por lo tanto la condición de "si lo haces" de la Descarga Nerviosa se cumple.

Mi oponente tiene a Ser Marrows 223 en juego. Si juego Puerta Dimensional 108 y luego cosecho con una criatura, ¿captura Ser Marrows el Æmbar de la criatura que cosecha?

No: en este caso el efecto de obtener Æmbar por cosechar está siendo sustituido por el de robar Æmbar a tu oponente. Esto significa que no estás obteniendo ese Æmbar directamente por cosechar, así que el Ser Marrows de tu oponente no podrá capturarlo.

Tengo una criatura en juego con la mejora Descombobulador 149 vinculada, y mi oponente tiene en juego un Gargantodonte 203. Mi oponente intenta robar Æmbar de mi reserva. ¿Qué ocurre?

No ocurre nada. El Descombobulador impide que te roben Æmbar, por lo que el efecto de sustitución del Gargantodonte no tendrá nada que sustituir. El efecto de robar de tu oponente no se resuelve.

Tengo unos Pixies de Po 362 y mi oponente dos copias de Ser Marrows 223. Cosecho con los Pixies de Po. ¿Capturan los dos Ser Marrows Æmbar de la reserva común?

Sí. Cada copia de Ser Marrows resuelve su efecto después de que obtengas Æmbar por cosechar y cada copia intenta capturarlo. Normalmente solo uno de ellos podría hacerlo, pero como los Pixies de Po sustituyen el intento de captura con una captura de la reserva común, cuando el segundo Ser Marrows intenta capturar el mismo Æmbar específico, este sigue disponible. Por tanto, los dos Ser Marrows intentan capturar el mismo Æmbar, uno por uno, y cada intento se ve sustituido por una captura de la reserva común.

Elusivo

Si uso a Gabos Brazoslargos 86 para atacar a una criatura que no tenga Elusivo, ¿puedo usar la habilidad "Antes de luchar" de Gabos para infligir daño a una criatura con Elusivo en lugar de a la criatura contra la que está luchando, o la palabra clave Elusivo evitará el daño?

Gabos Brazoslargos puede infligir daño a una criatura con Elusivo usando su habilidad. La habilidad Elusivo únicamente evita daño cuando la criatura es atacada, pero como Gabos no está atacando en realidad a la criatura con Elusivo, la palabra clave Elusivo no la protege del daño.

Mi Gabos Brazoslargos 86 ataca al Diablillo del Æmbar de mi oponente 53. ¿Elusivo evita el daño de Gabos Brazoslargos, o puedo infligir ese daño a otra criatura?

Aún puedes infligir el daño de Gabos Brazoslargos a otra criatura. Elusivo únicamente evita el daño infligido a la criatura que tiene la habilidad Elusivo durante la lucha.

Si ataco a una criatura que tiene tanto Dañino como Elusivo y Dañino destruye a mi criatura atacante, ¿Elusivo ya no vuelve a resolverse este turno o seguirá funcionando para un ataque futuro?

Elusivo se aplica la primera vez que el jugador activo elige a una criatura con Elusivo para atacarla. Aunque la lucha en sí no se produzca, se ha elegido a la criatura para luchar contra ella, por lo que Elusivo no tendrá efecto en un futuro ataque de ese turno.

Ataco al Culf el Callado de mi oponente 020 con un Simio Vilordo 363; ignora Elusivo, inflige 3 de daño y el Simio Vilordo es destruido. Si vuelvo a atacar a Culf el Silencioso con otra criatura, ¿Elusivo evitará el daño de esa segunda lucha?

No. Elusivo se aplica la primera vez que el jugador activo elige a una criatura con Elusivo para atacarla.

En mi línea de batalla tengo una criatura que ha sido mejorada con el Cuerno de Sirena 212 y tiene 1 sobre ella. Mi oponente tiene a la Jefa Zarek 264 y otra criatura en su línea de batalla. Uso mi criatura mejorada para luchar contra la criatura que no tiene Elusivo de mi oponente. Resuelvo la habilidad "**Antes de luchar:**" que me da el Cuerno de Sirena y muevo el 1 a la criatura de mi oponente. ¿Gana esa criatura Elusivo por la habilidad de la Jefa Zarek a tiempo para evitar el daño de la lucha?

Sí. La palabra clave Elusivo se resuelve mientras se determina el daño pendiente durante una lucha (daño intercambiado por el Poder de la criatura), y esto se produce después de que se resuelva la habilidad "**Antes de luchar:**" del Cuerno de Sirena.

Enfurecer

Si juego Halcón Fantasma 356 junto a una criatura enfurecida, ¿puede esa criatura cosechar?

Sí. Solo estás obligado a luchar con una criatura enfurecida si la usas y es capaz de luchar. Dado que Halcón Fantasma lo que te indica es que coseches con esa criatura, no que la uses, no puedes luchar con ella, y por tanto puedes cosechar con ella. La criatura se agotará, pero no perderá su contador de enfurecer.

Escudar

¿Qué ocurre si una criatura es escudada después de ser marcada para ser destruida, pero antes de abandonar el juego?

El escudo evita que una criatura sea marcada para ser destruida, pero si una criatura que ya está marcada es escudada antes de abandonar el juego, el escudo ya no puede evitar que lo haga.

Flanco

¿Qué pasa si uso el Tunelador Espectral 133 con una criatura que no esté en un flanco (provocando que se considere una criatura en un flanco) y después juego Rayo de Positrones 118 sobre esa misma criatura?

El Rayo de Positrones infligirá 3 de daño a esa criatura. Después, tú eliges a una de las criaturas adyacentes a esa criatura y le infliges 2 de daño, y a continuación le infliges 1 de daño a la otra criatura adyacente a esa segunda criatura.

Tengo en juego tanto a Sinestra 047 como a Dexus 054 y mi oponente no tiene criaturas en juego, ¿pierde 2 2 la primera vez que juegue una criatura?

Sí. La primera criatura que juegue contará tanto como su flanco izquierdo como su flanco derecho, por lo que se resuelven las habilidades de Dexus y Sinsestra.

Iconos de bonificación

Si juego un Maleficornio 040 que además tiene un icono de daño, ¿dicho icono inflige una bonificación de daño?

Sí. Las criaturas ya están en juego antes de que se activen sus iconos de bonificación, por lo que en este caso la habilidad constante de Maleficorn estaría activa antes de que inflijas daño con sus iconos de bonificación.

Si juego un Cortahuesos 002 potenciado con un icono de bonificación de daño y lo uso para destruir una criatura aliada, ¿entra en juego preparado el Cortahuesos?

No. Como el Cortahuesos ya está en juego antes de que resuelvas sus iconos, ya ha entrado en juego agotado.

Cuando juego Recompensa Salvaje 392, ¿"iconos de bonificación" se refiere a todos los iconos de una carta o solo a los iconos añadidos a ella por la palabra clave potenciar?

Todos los iconos. Incluso los iconos de Æmbar que siempre aparecen en una carta se consideran iconos de bonificación.

Si juego un Id del Hombro 257 que tiene un icono de bonificación de daño, ¿la resolución de ese daño cuenta como si el Id del Hombro infligiera el daño y, por tanto, ese icono me permitiría en vez de eso robar Æmbar?

No. Aunque el icono de bonificación está en el Id del Hombro, el Id del Hombro en sí no es la fuente de ese daño.

Si juego una Fatua Morena 255 que tiene un icono de bonificación de daño y no hay otras criaturas en juego, ¿destruirá ese daño a la Fatua Morena antes de que su efecto "**Jugar:**" me permita robar 1?

Sí. Rad Penny saldrá del juego antes de que su efecto "**Jugar:**" tenga oportunidad de resolverse.

Si juego una Fatua Morena 255 que tiene un icono de bonificación de daño y un icono de robar carta y no hay otras criaturas en juego, ¿destruirá el daño a la Fatua Morena antes de que pueda resolver su icono de robar carta?

No, el icono de robar carta seguirá resolviéndose. Una vez que se ha jugado una carta, todos los iconos de bonificación de esa carta se resuelven, incluso si la carta abandona el juego.

Si juego una carta con dos iconos de bonificación de daño y mi oponente tiene una criatura de Poder 1 con un contador de Escudar, ¿puedo destruir esa criatura?

Sí. Cada icono de daño se resuelve por separado, por lo que el primer icono de daño retira el contador de Escudar y el segundo daña a la criatura.

Si uso la habilidad "**Acción:**". de Flor de Fisión 087 y luego uso la habilidad "**Después de luchar/Después de cosechar:**". de Ultragravitrón 125 para purgar una criatura enemiga y resolver cada uno de sus iconos de bonificación, ¿puedo resolver todos sus iconos dos veces?

Sí. El texto "como si la hubieras jugado" de Ultragravitrón está pensado para resolver todos los efectos de las cartas como el de "La próxima vez que juegues una carta en este turno" de Flor de Fisión.

Mi oponente tiene una Maestra de la Orden Gris 169 en juego. Si uso la habilidad Acción: del Alférez El-Samra 340, ¿evita la habilidad constante de Maestra de la Orden Gris que se resuelvan los iconos de bonificación o el efecto "como si la hubieras jugado" es suficiente para impedir que la habilidad de Maestra de la Orden Gris lo evite?

La habilidad constante de Maestra de la Orden Gris impide que se resuelva cualquier icono de bonificación que haya en la carta revelada por la habilidad de Alférez El-Samra.

Tengo un Escriba Favian 155 y un Ánfora de Captura 215 en juego. ¿Puedo usar el efecto de sustitución del Ánfora de Captura para resolver un icono de bonificación como una captura, y luego usar el efecto de sustitución del Escriba Favian para resolver la captura como un efecto de robar?

Sí. Ambos efectos de sustitución se producen en la misma ventana, por lo que el jugador activo elige el orden en el que se resuelven. Puedes elegir tratar primero el icono de bonificación como captura y luego tratar esa captura como efecto de robar.

Si Juego Marca de Dis 011 y resuelvo su habilidad de "J**ugar:**" en una criatura que tiene un icono de bonificación de casa. Si la criatura no es destruida, ¿qué casa debe elegir mi oponente durante su próximo turno?
Marca de Dis indica que tu oponente "debe elegir la casa de esa criatura como su casa activa". Dado que la criatura objetivo pertenece tanto a su casa impresa como a la casa del icono de bonificación, tu oponente debe elegir cualquiera de las casas a las que pertenezca la criatura.

Si Juego Barajar y Jugar 087. Mi oponente revela una carta de Brobnar. Yo revelo una carta de Marte potenciada con un icono de bonificación de casa Skyborn. Después de ganar el , ¿qué criaturas son destruidas?
Tu carta revelada pertenece tanto a su casa impresa (Marte) como a la casa del icono de bonificación (Skyborn). En este ejemplo, todas las criaturas de Brobnar, Marte y Skyborn serán destruidas.

Marea

Si juego Amenaza Cetácea 400 cuando la marea ya está alta, ¿puedo resolver la habilidad constante del Hidrocatalogador 053?

No puedes subir la marea si ya está alta para ti, por lo que efectos como el de Hidrocatalogador no se resolverán mientras la marea ya esté alta para ti.

Mover criaturas

Cuando un efecto permite mover una criatura en la línea de batalla, ¿estás obligado a moverla a una posición diferente?

No. Si un efecto indica a un jugador que mueva una criatura a cualquier lugar de la línea de batalla, eso incluye el lugar en el que se encuentre en ese momento. Si un efecto indica a un jugador que mueva una criatura a un flanco y la criatura ya está en un flanco, entonces la criatura puede permanecer en ese flanco o moverse al flanco opuesto.

¿Qué pasa si uso Replicador 150 para activar el efecto de Cosechar del Guardián de Sanctum 256 de un oponente?

Que el efecto de Cosechar del Guardián de Sanctum no hará nada. Una criatura no puede moverse de la línea de batalla de un jugador a la línea de batalla de otro jugador, excepto por efectos que cambien explícitamente el control de dicha criatura.

Omega

Mi oponente tiene en juego el Cañón Automático 019 y yo juego la Bruja del Ocaso 320. ¿Puedo resolver los efectos de

forma que no se resuelva la palabra clave Omega de la Bruja del Ocaso?

No. El efecto duradero de Omega surte efecto cuando la Bruja del Ocaso entra en juego, lo que significa que el jugador activo no puede jugar, usar ni descartar más cartas durante el resto del paso, excepto a causa de la resolución de las habilidades y los efectos pendientes.

La resolución de la habilidad del Cañón Automático en la ventana "después de jugar una carta" provocará la destrucción de la Bruja del Ocaso, pero el efecto duradero de Omega ya está activo y el paso sí que termina de todos modos una vez que se complete la resolución de las habilidades y los efectos pendientes.

Mi oponente tiene una Bruja del Ocaso 320 en su línea de batalla. Juego Ciberclón 102 y purgo a la Bruja del Ocaso. ¿Se resuelve la palabra clave Omega de la Bruja del Ocaso y por tanto termina mi Paso 3?

No. La habilidad del Ciberclón hace que este obtenga la palabra clave Omega después de haber entrado en juego, por lo que la palabra clave Omega no se resuelve.

Mi oponente tiene en juego un Cronófago 017 con 2 de daño. Juego una criatura que tiene un icono de bonificación de daño y aplico el daño al Cronófago de mi oponente. ¿Mi criatura sigue obteniendo la palabra clave Omega, y por tanto termina mi paso, o el Cronófago se mueve a la zona fuera de juego antes de que su habilidad pueda resolverse contra mi criatura, de modo que puedo seguir jugando y/o usando cartas en el paso actual?

La criatura jugada obtuvo la palabra clave Omega al entrar en juego, por lo que la palabra clave Omega se resolverá como si la carta ya la hubiera tenido en el momento de jugarla.

Orden de resolución

Si tengo Enredaderas 324 debajo de Plan Maestro 288 y uso el efecto "Omni" de Plan Maestro para jugar Enredaderas, ¿puedo devolver Plan Maestro a mi mano antes de que sea sacrificado?

Sí. El efecto de Plan Maestro te permite jugar la carta que tenga debajo antes de sacrificar Plan Maestro. Plan Maestro aún está en juego en el momento en el que juegas Enredaderas, así que puedes devolverlo a tu mano usando el efecto de Enredaderas.

Si una carta como Portal a Dis 59) destruye múltiples criaturas y Tolas 103 es una de dichas criaturas, ¿obtiene alguien Æmbar por la habilidad de Tolas?

No. La habilidad de Tolas no se resuelve hasta que las cartas se ponen en las pilas de descarte, momento en el que la criatura Tolas ya está destruida.

Tengo a Pingle El Que Incordia 43 y mi oponente juega al Rey del Risco 38. ¿Sufrirá el Rey del Risco 1 de daño antes de que Pingle sea destruido?

No. Como la habilidad de Rey del Risco es constante, su efecto se aplica mientras esté en juego y destruye a Pingle antes de que el efecto "después de que entre en juego" de Pingle pueda resolverse.

Cosecho con Nexus 305, y uso el Tunelador Espectral 133 de mi oponente para darle a Nexus la habilidad "**Después de cosechar:** Roba una carta.". ¿Se resuelve esa habilidad de "Cosechar:"?

Sí. Como todavía estás dentro del periodo en el se resuelven las habilidades "Después de cosechar:" después de que Nexus coseche, se resuelve la que te otorga el Tunelador Espectral.

Mi oponente tiene 10 Æmbar y está a punto de forjar su segunda Llave. Juego Injerto Interdimensional 112. Mi oponente tiene una Maestra de Forja Og 38 en juego. En su turno forja una llave por un coste de 6 Æmbar. ¿Qué pasa con los 4 de Æmbar restantes?

El efecto del Injerto Interdimensional y el de la Maestra de Forja Og se producen al mismo tiempo (después de que se forje la Llave), por lo que el jugador activo (tu oponente) elige cuál resolver primero.

¿Cuándo se resuelve la habilidad del Traje de Protección 330 ?

La habilidad del Traje de Protección se resuelve después de que se juegue una carta de acción y se resuelvan sus iconos de bonificación, en el mismo momento que otros efectos que ocurren "después" de que se juegue una carta de acción. Sin embargo, el jugador activo debe resolver el efecto del Traje de Protección antes de resolver el de "**Jugar:**" de esa carta de acción.

Si tengo un Cuerno de Sirena 212 vinculado a una criatura con Asalto 2 y ataco a una criatura enemiga a la que puedo matar con solo 2 de daño, ¿el daño de Asalto la destruye antes o después de que pueda mover Æmbar a ella?

El daño de Asalto se produce en la misma ventana que las habilidades "**Antes de luchar:**", por lo que el jugador activo (tú) elige en que orden se resuelven los efectos.

Si juego Dolor en Cadena 078 en la criatura de un oponente para destruirla, ¿cuándo se inflige el daño a las cartas adyacentes? Si la criatura ya ha abandonado el juego, ¿cómo sé qué criaturas son adyacentes a ella?

Dolor en Cadena es una excepción a la regla de que todo el daño de una habilidad se inflige simultáneamente, porque explícitamente indica que el daño se inflige después de que la criatura destruida abandona el juego. Este daño se inflige a las criaturas que estaban adyacentes a la criatura destruida inmediatamente antes de que abandonase el juego.

Si uso Desolar 224 para que mi Escupefuego 032 luche contra una criatura de Poder 1 de mi oponente que tiene dos criaturas de Poder 1 adyacentes, cada una con una criatura de Poder 2 adyacente en los respectivos flancos, ¿mata Desolar a las dos criaturas de los flancos?

No. El efecto de daño de Desolar hace referencia a las cartas adyacentes que la criatura defensora tuviese inmediatamente antes de abandonar el juego. Como la criatura defensora de Poder 1 abandona el juego al mismo tiempo que las adyacentes a ella de Poder 1 debido a la habilidad Antes de luchar de tu Escupefuego, el efecto de daño de Desolar falla porque las criaturas a las que hace referencia ya no están en juego.

Si uso Carga de Falange 189 y elijo exaltar una criatura aliada para repetir el efecto de daño, ¿podré quitar un contador de Escudar de una criatura y también dañar a la misma criatura?

Sí. Carga de Falange es una excepción a la regla de que todo el daño de una habilidad se inflige simultáneamente, porque explícitamente indica que el efecto de daño se repite una segunda vez. Esto te permite usar la primera fuente de daño para quitar un contador de Escudar de una criatura y usar el efecto repetido para hacer daño a la misma criatura.

Si lucho contra el Tolas 103 de mi oponente con Alborada Supremo 087 y lo destruyo, después de poner en juego el Tolas bajo mi control, ¿se resuelve la habilidad del Tolas?

No. Tolas tiene una habilidad constante que solo está activa mientras está en juego. Como el Tolas no está en juego en el momento en el que es destruido, su habilidad constante no se resuelve.

Tengo en jueg un Jargogle 131 con un agujero de Gusano Salvaje 125 debajo, y juego un Portal Abierto 67. ¿Impedirá Omega que juegue el Agujero de Gusano Salvaje al resolver la habilidad "**Destruida:**" del Jargogle? Si la habilidad "**Jugar:**" del Agujero de Gusano Salvaje hace que se juegue una criatura de mi mazo, ¿es destruida esa criatura por el efecto del Portal Abierto?

No, Omega no evita que se resuelva la habilidad "**Destruida:**" del Jargogle. Omega crea un efecto duradero que termina el paso una vez que todos los efectos y las habilidades pendientes se han resuelto, por lo que la habilidad "**Destruida:**" de Jargogle sí que se resuelve y hace que se juegue el Agujero de Gusano Salvaje. Por el mismo motivo, la habilidad "**Jugar:**" del Agujero de Gusano Salvaje también se resuelve. Si al resolver la habilidad "**Jugar:**" del Agujero de Gusano Salvaje juegas una criatura, dicha criatura no habrá sido marcada para ser destruida por la resolución del Portal Abierto y permanecerá en juego mientras se resuelve la destrucción de las otras criaturas (que sí fueron marcadas para ser destruidas).

Si inflijo suficiente daño para destruir el Venator Altum 183 de mi oponente cuando la marea está alta para mí, ¿se exaltará antes de ser destruido para que yo pueda obtener 1 de Aembar?

No, el Venator Altum será destruido antes de ser exaltado, por lo que no obtendrás ese Æmbar.

"Por cada"

Juego la carta Saco de Monedas 312 y tengo 3 en mi reserva. ¿Puedo dividir los 3 entre múltiples criaturas?

Sí. Como Saco de Monedas inflige 1 de daño "por cada" Æmbar que tengas en tu reserva, cada punto de daño puede asignarse a una criatura diferente.

Regla del primer turno

Es el primer turno de la partida y juego primero. Elijo Logos como Casa activa y juego la carta Desplazamiento de Fase 117. ¿Me permite esto jugar otra carta este turno aunque se aplique la Regla del primer turno (consulta la página 6)?



Jugar Desplazamiento de Fase te permite jugar otra carta de tu mano este turno, ya que los efectos de las cartas pueden modificar la Regla del primer turno.

Es el primer turno de la partida y juego primero. Elijo Logos como Casa activa y juego la carta Agujero de Gusano Salvaje 125. ¿Puede resolverse el efecto del Agujero de Gusano Salvaje aunque se aplique la Regla del primer turno (consulta la página 6)?

Sí que puede resolverse el efecto de Agujero de Gusano Salvaje.

Regla del seis

Si juego Imitación 328 como copia de una carta de acción de la pila de descartes de mi oponente, ¿a qué carta se le aplica la regla del seis?

A efectos de la regla del seis, se considera que eres tú quien ha jugado la carta copiada.

Si juego un Gel Mímico 170 como copia de una criatura en juego, ¿a qué carta se le aplica la regla del seis?

A efectos de la regla del seis, se considera que eres tú quien ha jugado la carta copiada.

Tengo dos copias de Nirbor Alallama 020, una en juego y otra en mi pila de descartes. ¿Puedo resolver la habilidad de la que está en mi pila de descartes, elegir la que está en juego para destruirla y luego repetir este proceso indefinidamente? ¿Esta esto limitado por la regla del seis?

El momento en que se resuelve la habilidad de Nirbor Alallama te permite en efecto repetir este bucle si tienes dos copias. No está limitado por la regla del seis porque la regla del seis solo se aplica a jugar cartas y usar cartas, no a resolver habilidades de las cartas.

Resuelve las habilidades en el orden en que aparecen

Mi oponente tiene una Bruja del Ojo 368 adyacente a un Doble Sombrío 310 con la mejora Corazón de Fénix 051 en su línea de batalla. Ataco y destruyo al Doble Sombrío. ¿Sobrevive la Bruja del Ojo debido a que el Doble Sombrío recibe el daño del Corazón de Fénix o vuelve el Doble Sombrío a la mano antes de que se produzca el daño del Corazón de Fénix?

Resuelve la habilidad en el orden en que está escrito el texto. Cuando la habilidad "**Destruida:**" otorgada por el Corazón de Fénix se resuelve, pone al Doble Sombrío en la mano de su propietario y luego inflige el daño a cada criatura que aún esté en juego.

Si Juego Desenterrando al Monstruo 003. ¿En qué momento debo barajar mi mazo debido a la búsqueda?

Debes completar las instrucciones de esa habilidad en el orden en que el texto está escrito. Debes barajar tu mazo después de buscar y sacar las dos mitades de la criatura "gigante" del mazo, pero antes de colocarlas en la parte superior de tu mazo.

Resuelve todo lo que puedas

Mi oponente tiene en juego un Estandarte de Batalla 020. ¿Puedo jugar un Poltergeist 069 para destruir el Estandarte de Batalla, aunque el artefacto no pueda usarse?

Sí, puedes elegir cualquier artefacto en juego para resolver el efecto de Poltergeist aunque el artefacto no pueda usarse. Simplemente resuelves todos los efectos de la carta que puedas (consulta "Resuelve todo lo que puedas" en la página 23), y en esta situación lo único que haces es destruir el artefacto.

No tengo criaturas en juego y mi oponente tiene dos. ¿Puedo jugar Perdidos en el Bosque 327 aunque yo no tenga dos criaturas en juego?

Sí, puedes. La regla “Resuelve todo lo que puedas” (consulta la página 23) indica que resuelvas tantos de los efectos de una carta como sea posible y hagas caso omiso de los que no puedan resolverse. En el caso de Perdidos en el Bosque, significa que devuelves todas las criaturas que puedas al mazo de su propietario y luego se baraja el mazo al que se hayan devuelto, así que si tu oponente tiene dos o más criaturas en su línea de batalla y tú ninguna, el oponente devuelve dos a su mazo y lo baraja y tú no devuelves ninguna criatura aliada a tu mazo.

Tengo 4 en mi reserva y mi oponente 6.. Si juego el Crasosaurio 217, ¿estoy obligado a capturar 10 totales y ponerlos en el Crasosaurio, o puedo elegir no capturar de mí mismo y dejar que Crassosaurus se purgue?

Resuelve todo lo que puedas. En este caso, si hay 10 o más en total en las reservas de todos los jugadores cuando juegas el Crasosaurio, debes capturar 10 y ponerlos en él.

Restricciones

En mi línea de batalla tengo en juego a Tantadlin 333 y también Credo de la Crianza 386. Si sacrifico Credo de la Crianza y revelo un Terrordáctilo 211, cuando use a Tantadlin para luchar, ¿hará 2 de daño (como dice Tantadlin), 4 de daño (como dice el Terrordáctilo) o 6 de daño (combinando el daño de Tantadlin y de Terrordactyl)?

2 de daño. Si se aplican dos restricciones contradictorias a la misma carta, sigue la más restrictiva de las dos.

Texto autorreferencial

Tengo dos copias de la Jefa de Sensores García 313 en juego, una de las cuales tiene la mejora Bláster de García 347. ¿Puedo cosechar con la Jefa de Sensores García que tiene el Bláster y luego vincularle el Bláster a la otra García para poder resolver la habilidad de robar 1 del Bláster?

No. Cuando la habilidad de una carta hace referencia a su propio nombre, solo se refiere a sí misma, y no a otras copias de la carta. Esto también se aplica a las habilidades que se obtienen de otras cartas. Cuando la Jefa de Sensores García tiene el Bláster de García vinculado, está obteniendo una habilidad de este. Como esa habilidad obtenida hace referencia a la “Jefa de Sensores García”, es un texto autorreferencial y solo se aplica a sí misma, no a otras copias de la carta.

¿Cómo funciona el Credo de la Crianza 386 cuando se usa para copiar una habilidad con texto autorreferencial de una criatura?

Cualquier texto autorreferencial hace referencia a la criatura que obtiene el texto. Por ejemplo, si usas Credo de la Crianza para darle la habilidad de Retaco 013 a un Halcón Fantasma 356, el Halcón Fantasma obtiene una habilidad “**Después de cosechar:**” que dice “Enfurece al Halcón Fantasma.”

¿Se considera texto autorreferencial la habilidad “**Destruida:**” que obtiene una criatura cuando se le vincula la mejora Capa del Armagedón 263, que hace referencia a la propia Capa del Armagedón?

Si una mejora otorga a la criatura vinculada una habilidad que hace referencia a la mejora por su nombre, la referencia es solo a esa copia de la mejora.

Usar criaturas

Tengo un Grandote 030 agotado en juego y mi oponente no tiene criaturas en su línea de batalla. Juego la carta Furia 001 y elijo mi Grandote como objetivo al resolverla. ¿Qué ocurre?

La criatura Grandote quedará preparada por el efecto de Furia, pero como no hay criaturas enemigas en juego, no podrás usarla para luchar y simplemente se queda preparada.

Tengo en juego Feromonas de Combate 180, “John Smyth” 195 y Deformamentes 196. Sacrifico las Feromonas de Combate y cosecho con el Deformamentes, y después cosecho con “John Smyth” y uso su efecto “Después de cosechar:” para preparar el Deformamentes. ¿Puedo usar el Deformamentes de nuevo?

Sí. Feromonas de Combate permite usar una criatura durante ese turno. Si tienes un efecto que prepare una de las cartas de Marte afectadas por Feromonas de Combate (como “John Smyth”), podrás volver a usarla.

PREGUNTAS FRECUENTES SOBRE CARTAS ESPECÍFICAS

Todas las preguntas siguientes tratan sobre la resolución de cartas específicas de de KeyForge . Están ordenadas alfabéticamente por nombre de carta.

Acceso a la Biblioteca

He elegido la Casa Logos como Casa activa este turno. Primero juego Acceso a la Biblioteca 115, y a continuación juego Agujero de Gusano Salvaje 125. ¿En qué orden resuelvo esta combinación de efectos?

Cuando juegas Agujero de Gusano Salvaje después de jugar Acceso a la Biblioteca, sucede lo siguiente en este orden:

1. Obtienes 1 Æmbar por la bonificación de Æmbar del Agujero de Gusano Salvaje.
2. El efecto de Acceso a la Biblioteca y el efecto de juego de Agujero de Gusano Salvaje son simultáneos, por lo que puedes resolverlos en cualquier orden.
3. Obtienes Æmbar por cualquier bonificación de Æmbar que pudiera tener la carta que juegas de encima de tu mazo.
4. Si hay algún efecto de juego en la carta que juegas de encima de tu mazo, es simultáneo al de Acceso a la biblioteca. Puede resolverlos en cualquier orden.

Acción Coordinada

Si juego una Acción Coordinada 343 y no juego ninguna carta de otra Casa, ¿puedo usar criaturas este turno?

No. El “puedes” de Acción Coordinada te permite opcionalmente jugar cartas de otras Casas, pero no se aplica a la última frase de la habilidad, que no es opcional. Independientemente de si juegas cartas de otras Casas o no, no puedes usar cartas durante el resto del turno.

Æmberlución

Juego Æmberlución 394. Como jugador activo, ¿puedo elegir el orden en que las criaturas de mi mano entran en juego? ¿También elijo el orden en que las criaturas de la mano de mi oponente entran en juego?

Sí. El jugador activo decide qué criaturas de cada jugador entrarán en juego primero y el orden en que lo harán. Una vez que todas las criaturas de ese jugador han sido puestas en juego, las criaturas del otro jugador entran en juego.

Agujero de Gusano Salvaje

Tengo en mi reserva y he elegido Logos como Casa activa este turno. Juego un Agujero de Gusano Salvaje 125 e intento jugar la primera carta de mi mazo, un Dragón Kelifi 037. ¿Qué ocurre?

Tu Dragón Kelifi vuelve a la parte superior del mazo; el requisito para jugar esta carta es tener 7 en la reserva, y como no los tenías al principio (ahora tendrías 1 por jugar Agujero de Gusano Salvaje), no tienes suficiente para poder jugar el Dragón Kelifi. Como no puedes jugar la carta, la devuelves al sitio desde la que intentaste jugarla, en este caso encima del mazo.

Si juego un Agujero de Gusano Salvaje 125, y la carta que robo y juego es Acceso a la Biblioteca 115, ¿puedo robar una carta por haber jugado Agujero de Gusano Salvaje, ya que todavía estoy en la ventana de resolución de la habilidad "**Jugar:**" de Agujero de Gusano Salvaje?

Sí. Cuando juegas Agujero de Gusano Salvaje, revelas la carta y resuelves su habilidad "**Jugar:**", de modo que juegas tu Acceso a la Biblioteca. Una vez establecido el efecto duradero de Acceso a la Biblioteca, se vuelve a la ventana de "efectos después de jugar" del Agujero de Gusano Salvaje, donde ahora hay una nueva habilidad creada por Acceso a la Biblioteca.

Alborada Supremo

Uso un Alborada Supremo 087 para luchar y destruir el Hexpion de mi oponente 113. La habilidad "**Destruida:**" de Hexpion archiva al Hexpion. ¿Puede la habilidad del Alborada Supremo poner en juego el Hexpion desde mis archivos?

No. El Alborada Supremo solo pone en juego criaturas de la pila de descartes de tu oponente. Si un efecto envía a la criatura destruida a una zona oculta fuera de juego diferente, la habilidad de Alborada Supremo no se resuelve.

Animador

En mi turno, uso la habilidad "**Acción:**" del Animador 100 para mover un artefacto a la línea de batalla como criatura. Si juego una mejora vinculada a esa criatura, ¿qué ocurre cuando el artefacto deja de ser una criatura? ¿Qué ocurre con los contadores y fichas que tenga sobre él, como Escudar, Æmbar, etc.?

Cuando la carta se convierte en artefacto, la mejora se descarta. Todos los demás contadores permanecen en el artefacto y volverán a ser relevantes si el artefacto vuelve a convertirse en criatura. Todos los contadores y fichas (incluido el Æmbar) que haya en el artefacto pasan a la reserva común cuando el artefacto abandone el juego.

Armonía

¿La habilidad constante de Armonía 357 se resuelve cuando la juegas y hay más criaturas enemigas en juego?

Sí, la habilidad constante de Armonía se resuelve de inmediato una vez que está en juego. Si hay más criaturas enemigas que aliadas en juego, obtienes 1 después de jugar Armonía.

Arúspice Kompsos

¿Cómo funciona el Arúspice Kompsos 224con las habilidades "**Jugar/Después de luchar:**"?

El Arúspice Kompsos permite que el efecto de la habilidad "**Jugar/Después de luchar**:" se resuelva como una habilidad "**Jugar/Después de luchar/Después de cosechar:**".

Asalto Implacable

Al jugar Asalto Implacable 013, ¿elijo las tres criaturas que voy a preparar y con las que voy a luchar de inmediato después de jugar la carta, o puedo resolver el primer preparar y luchar con una criatura y luego decidir si quiero continuar?

No es necesario elegir primero las criaturas. Prepara y lucha con una criatura, y luego, una vez finalizada esa lucha, decide si vas a resolver la habilidad una segunda y tercera vez.

Atadura Terrena

Mi oponente jugó Atadura Terrena 352 contra una de mis criaturas el anterior turno. Las reglas de sacrificar me dicen que descarto una criatura en juego. ¿Satisface esto el requisito de descarte para Atadura Terrena?

No. A menos que la habilidad indique otra cosa, cualquier texto que hace referencia a que un jugador descarta una carta se refiere a que la descarta de su mano. La condición de Atadura Terrena no se cumple descartando una carta en juego (como sucede con un efecto de sacrificio) o descartando una carta de la parte superior de tu mazo, como sucede con Soplad los Cuernos 015. La condición sí se cumpliría con un efecto como el de Yurk 068, que indica a su controlador que descarte un carta de su mano.

Autolegionario

Juego un Acceso Remoto 120 y uso su habilidad para usar el Autolegionario de mi oponente 214. ¿Entra el Autolegionario en mi línea de batalla?

No. El Autolegionario se agota e intenta moverse a tu línea de batalla, pero como nada en la resolución de la habilidad del Acceso Remoto te da el control del Autolegionario, este no puede entrar en tu línea de batalla.

Autómata Automejorador

¿Qué incluye la expresión «si lo haces» de la última frase del Autómata Automejorador 176?

El Autómata Automejorador debe curarse Y agotarse Y TAMBIÉN moverse para obtener los contadores de Poder +1. Si no se resuelven las tres condiciones por completo, el Autómata Automejorador no obtiene los contadores de Poder +1. Si el Autómata Automejorador ya está en un flanco, se le permite

permanecer en ese flanco y se seguirá considerando que se ha movido a efectos de resolución de la habilidad.

Autómata Autorreparador

Si ataco a una criatura Dañino 3 con un Autómata Autorreparador 158,¿seguirá habiendo una lucha?

Sí. La lucha se produce. Si el Autómata Autorreparador no es la única criatura que tienes en juego, Dañino 3 provoca que el Autómata Autorreparador sea destruido y, a continuación, se resuelve su habilidad "**Destruida:**", que sustituye la destrucción. El Autómata Autorreparador nunca abandona el juego ni se convierte en un nuevo elemento, tan solo se mueve a un flanco, donde completa su ataque contra el objetivo.

Bahorrinador

Si dos Bahorrinador 006 están adyacentes y lucho contra uno de ellos con mi criatura de Poder 2, ¿qué ocurre?

Ambos Bahorrinador reciben simultáneamente 2 de daño. Como el daño solo se inflige una vez, no se resuelven más efectos de daño.

Tengo en mi línea de batalla un Bahorrinador 006 adyacente a otra criatura. Mi oponente ataca a la carta adyacente al Bahorrinador con un Áspid de Macis 301. ¿El Veneno del Áspid de Macis también se aplica al daño infligido al Bahorrinador?

Sí. El Poder del Áspid de Macis sigue siendo la fuente del daño infligido al Bahorrinador, lo que significa que el Veneno también se aplica a ese daño.

Bruja del Ocaso

Tengo una Bruja del Ocaso 320 en mi línea de batalla. Juego un Mangante Gruñón 313 en la línea de batalla de mi oponente. ¿El Mangante Gruñón entra en juego preparado?

Sí. El Mangante Gruñón es una criatura tuya, y por lo tanto entra en juego preparada por el efecto de la Bruja del Ocaso, aunque sea bajo el control de tu oponente.

Brutodonte Desbocado

¿Cómo funciona el Brutodonte Desbocado 247? Si es mi única criatura, ¿tiene que destruirse a sí misma para poder usarla?

Debes destruir una criatura aliada para poder usar el Brutodonte Desbocado por el motivo que sea (para luchar, para cosechar o para usar una habilidad **Acción:** u **Omni:**). Esto significa que, antes de agotar a la criatura como parte del uso del Brutodonte Desbocado, debes elegir una criatura aliada y destruirla. Si el Brutodonte Desbocado es la única criatura aliada, se destruiría a sí mismo antes de poder agotarse para resolver cualquier otra parte de su uso.

Caja de Spangler

Controlo una Caja de Spangler 132 que ha purgado a mi propio Dragón Kelifi 037. La Caja de Spangler vuelve a la mano de su propietario por efecto de la carta Enredaderas 324, pero no tengo Æmbar en mi reserva. ¿Mi Dragón Kelifi vuelve al juego?

Sí. Cuando lo devuelve la Caja de Spangler, no lo estás jugando, se está poniendo en juego. Un efecto de poner en juego no obedece las restricciones normales para jugar una carta con lo que el Dragón Kelifi vuelve al juego sin importar el Æmbar que tengas.

Un Mangante Gruñón 313 del que soy propietario y que controla mi oponente es purgado por la Caja de Spangler 132. Más tarde, la Caja de Spangler es destruida. Cuando el Mangante Gruñón vuelva al juego, ¿quién lo controlará?

La habilidad del Mangante Gruñón provoca que este entre en juego bajo el control de tu oponente. Esto ocurre cada vez que el Mangante Gruñón entre en juego, independientemente de si lo has jugado, "puesto en juego" o devuelto al juego.

Si utilizo la Recicladora Universal 179 para archivar una criatura que fue purgada por la Caja de Spangler 132, luego juego esa carta archivada, luego esta carta es destruida, y finalmente de alguna manera destruyo la Caja de Spangler, ¿la criatura vuelve al juego?

No. En el momento en que una carta purgada por la Caja de Spangler se mueve a tus archivos, cualquier efecto pendiente que pudiera interactuar con esa carta (como volver al juego) ya no se resuelve.

Capa del Armagedón

Tengo una criatura con la mejora Capa del Armagedón 263 en mi línea de batalla. En la línea de batalla de mi oponente hay dos copias de Heraldo de Condena 076. Si destruyo un Heraldo de Condena, resolviendo su habilidad **Destruida:**, ¿puede el efecto de sustitución de la habilidad de la Capa del Armagedón proteger a mi criatura de ambas oleadas de destrucción?

Sí: como ambos efectos ocurren simultáneamente, el jugador activo puede elegir el orden en que se resuelven. Podrías resolver la habilidad **Destruida:** del primer Heraldo de Condena, marcando a todas tus criaturas para ser destruidas. Entonces se resolvería la habilidad **Destruida:** del segundo Heraldo de Condena, pero tu criatura no puede ser marcada para ser destruida una segunda vez. A continuación, resuelve la Capa del Armagedón, eliminando la marca y sustituyéndola por la destrucción de la Capa del Armagedón.

Capitana Val Jericó

Tengo 3 cartas en mi línea de batalla: dos de ellas son la Capitana Val Jericó 326 en el centro de la línea de batalla con el Oficial de Coms. Kirby 295 adyacente. En mi turno, cosecho con el Oficial de Coms. Kirby, lo que me permite jugar una acción, un artefacto o una mejora que no sea de Alianza Estelar durante el resto del turno. La Capitana Val Jericó también me permite jugar una carta que no sea de la Casa activa. Si juego una acción de Sombras, ¿esto consume ambos permisos?

No. Jugar una acción de Sombras en este caso solo consume uno de los dos permisos, así que te quedaría otro más. El jugador activo puede elegir si quiere usar primero el permiso del Oficial de Coms. Kirby o el de la Capitana Val Jericó, lo que deja el otro disponible siempre que la Capitana Val Jericó permanezca en el centro de la línea de batalla para concederlo.

[CENSURADO]

Si pongo un 4o Æmbar en [CENSURADO] 139 con un método que no sea su propia habilidad, ¿puedo sacrificarlo de inmediato y forjar una llave?

No. [CENSURADO] tiene una sola habilidad que se resuelve después de que elijas Logos como tu Casa active y coloques 1 sobre la carta, lo que te permite sacrificarla y forjar una llave si tenía 4 o más sobre ella. No puedes usar la parte de "forjar una llave" de la habilidad de forma independiente.

Mi oponente tiene en juego [CENSURADO] 139. Juego un Ladrón Ofidio 313 y tomo el control de [CENSURADO]. La habilidad del Ladrón Ofidio significa que [CENSURADO] se considera de la Casa Sombras. ¿Significa eso que no podría declarar Logos como mi Casa activa para resolver la habilidad de [CENSURADO]?

A menos que Logos sea una de las tres Casas en tu carta de identidad de Arconte, no podrás elegir Logos. [CENSURADO] se considera de la casa Sombras (y solo de la casa Sombras) debido a la habilidad del Ladrón Ofidio.

Ciberclón

Cuando se resuelve la habilidad "**Jugar:**" del Ciberclón 102, ¿esta habilidad simplemente cambia el Poder, la Armadura, las palabras clave y los rasgos del Ciberclón por los impresos en la criatura purgada, o incluye también las bonificaciones otorgadas por cosas como los contadores de Poder +1 y otros efectos de cartas? Si al resolver la habilidad "**Jugar:**" del Ciberclón lo que hace es clonar a un Gel Mímico 170, ¿el Ciberclón se convierte en una criatura de Poder 0 y por tanto es destruido de inmediato?

El Ciberclón solo copia el Poder, la Armadura, las palabras clave y los rasgos básicos de la criatura purgada, y no incluye ninguna bonificación otorgada por contadores u otras cartas. Si la habilidad del Ciberclón se usa para purgar un Gel Mímico, el Ciberclón se convierte en una criatura de Poder 0 y es destruido.

Mi oponente tiene un Autolegionario 214 como criatura en su línea de batalla. Juego un Ciberclón 102 y elijo al Autolegionario para purgarlo. ¿El Ciberclón obtiene su Poder después de que el Autolegionario sea purgado (lo que significa que el Ciberclón se convertiría en una criatura de Poder 0) o se basa en el Poder que tenía el Autolegionario justo antes de abandonar el juego?

Si una carta abandona el juego al resolver una habilidad, las instrucciones posteriores de la misma habilidad se refieren a dicha carta tal y como estaba inmediatamente antes de abandonar el juego. Por lo tanto, la habilidad de Ciberclón considera al Autolegionario una criatura de Poder 5.

Codificador Automático

Tengo en juego un Sacrobot 122 y un Codificador Automático 066. Si cosecho con el Sacrobot, su habilidad "**Después de cosechar:**" me hace descartar una carta de la mano, lo que me permite resolver el Codificador Automático. ¿La resolución de la habilidad del Codificador Automático se produce al mismo tiempo que el "Si lo haces" del Sacrobot (es decir, el jugador activo puede elegir el orden para resolverlas) o el Codificador Automático tiene que resolverse primero?

El Codificador Automático tiene que resolverse de inmediato después de que descartes una carta, así que cuando cosechas con el Codificador Automático, descartas, luego archivas y luego robas. Estos efectos no son simultáneos, por lo que el jugador activo no puede cambiar su orden.

Cofre de Guerra

Si uso el Oso Ancestral 345 para luchar contra un Ojo de Bala 297, el Ojo de Bala es destruido por el daño de Asalto. Si uso el Cofre de Guerra 027 ¿su habilidad "**Acción:"** hace que obtenga Æmbar por la destrucción del Ojo de Bala?

No. La habilidad "**Acción:**" del Cofre de Guerra solo se resuelve para las criaturas que fueron destruidas durante la lucha en sí (daño intercambiado por el Poder de la criatura). Dado que el Ojo de Bala fue destruido en la ventana "antes de luchar", no se considera que haya sido destruido en una lucha.

Desolar

Si juego Desolar 224 y durante la resolución de la lucha la criatura atacada es destruida, ¿qué ocurre?

El efecto de daño de Desolar hace referencia a las cartas que estaban adyacentes a la criatura defensora inmediatamente antes de abandonar el juego.

Juego Desolar 224 y ataco y destruyo la Duma la Mártir 242 de mi oponente. ¿La habilidad "**Destruida:**" de Duma la Mártir se resuelve antes de que Desolar inflija 2 de daño a las cartas adyacentes a Duma la Mártir?

Resolver la primera parte de la habilidad de Desolar hace que se resuelva la habilidad "**Destruida:**" de Duma la Mártir, lo que cura a las dos cartas adyacentes a Duma la Mártir. Una vez resuelta la habilidad **Destruida:**, sigue resolviendo las instrucciones de Desolar.

Desplazamiento de Fase

He elegido Logos como Casa activa este turno, juego Desplazamiento de Fase 117 y juego otra copia de Desplazamiento de Fase. ¿Cuántas cartas que no sean de Logos puedo jugar este turno?

Puedes jugar dos cartas que no sean de Logos este turno. Cada copia de Desplazamiento de Fase que juegues te permite jugar una carta que no sea de Logos adicional.

Elijo Logos como mi Casa activa. Juego Desplazamiento de Fase 117 y luego juego una Imitación 328 como una copia de Nieblar 110. ¿Puedo aún jugar otra carta que no sea de Logos usando el efecto Desplazamiento de Fase?

No. El Desplazamiento de Fase te da permiso para jugar 1 carta que no sea de Logos este turno. Jugar Imitación consume este efecto, ya que no habrías podido jugar Imitación sin el efecto de Desplazamiento de Fase.

En mi turno, juego Desplazamiento de Fase 117 y luego Agujero de Gusano Salvaje 125. La habilidad "**Jugar:**" de Agujero de Gusano Salvaje se resuelve y causa que se juegue una carta que no es de Logos de la parte superior de mi mazo. ¿Supone eso también que se ha resuelto la habilidad "**Jugar:**" de Desplazamiento de Fase o puedo seguir jugando una carta que no sea Logos de mi mano en este turno?

La habilidad "**Jugar:**" de Desplazamiento de Fase crea un efecto duradero que permite jugar una carta que no sea Logos. Si al resolver la habilidad del Agujero de Gusano Salvaje se juega una carta que no sea Logos, se consume el permiso otorgado por la habilidad de Desplazamiento de Fase.

Desvalijarra

Si juego un Desvalijarra 244 y resuelvo su habilidad "Jugar:"

¿tengo que elegir una criatura que tiene Æmbar sobre ella?

No. Puedes resolver la habilidad "**Jugar:**" de Desvalijarra con cualquier criatura. Si la criatura tiene Æmbar sobre ella, mueve 1 Æmbar a tu reserva e inflige 2 de daño a la criatura. Si la criatura no tiene Æmbar sobre ella, resuelve todo lo que puedas y simplemente inflige 2 de daño a la criatura.

Dexus

Tengo un Dexus 054 en mi línea de batalla. Mi oponente tiene en la línea de batalla 2 criaturas de la misma Casa. En su turno, juega un Mono de Programación 147, con lo que ambas criaturas van a sus archivos y el Mono de Programación se queda solo en su línea de batalla (y por tanto se considera en ambos flancos). ¿Se resuelve la habilidad del Dexus?

No. El Mono de Programación no se ha jugado en el flanco derecho de tu oponente, por lo que la habilidad de Dexus no se resuelve.

Distracción Letal

Juego dos copias de Distracción Letal 305 y elijo a la misma criatura cada vez. Más tarde en el mismo turno, inflijo 1 de daño a dicha criatura. ¿Cuánto daño sufre la criatura?

La criatura sufre 5 de daño en total: 1 del daño inicial, 2 de la primera Distracción Letal y 2 de la segunda. El daño "adicional" de cada Distracción Letal simplemente añade 2 al daño original, por lo que una Distracción Letal no activa el daño de otra Distracción Letal.

Doble Sombrío

Si ataco a una criatura adyacente a Doble Sombrío 310 y el daño redirigido destruye al Doble Sombrío, ¿se considera destruido en una lucha?

Sí; aunque no hayas atacado directamente al Doble Sombrío, fue destruido por el daño causado por el Poder de una criatura.

Mi oponente tiene en la línea de batalla un Baluarte 238 adyacente a un Doble Sombrío 310. Yo tengo en mi línea de batalla un Gula 057. Si uso Gula para luchar contra el Baluarte, ¿cuánto daño termina sufriendo el Doble Sombrío?

En este ejemplo, el Doble Sombrío sufre 4 de daño. Gula inflige 6 de daño pendiente para el Baluarte. Este daño se reduce en 2 debido a la armadura del Baluarte, y finalmente el daño se coloca sobre el Doble Sombrío por el efecto de sustitución de este. El daño infligido al Doble Sombrío no se reduce por el valor de Armadura que otorga la habilidad constante del Baluarte, porque ya ha superado el momento de resolución del daño en el que la Armadura podía evitarlo.

Mi oponente tiene 3 criaturas en la línea de batalla, una de ellas es un Doble Sombrío 310 con 6 de daño y está en el centro de la línea. Sacrifico Entrega Especial 292 y elijo infligir el daño a la criatura del flanco izquierdo. La habilidad del Doble Sombrío significa que el daño se le inflige a este en su lugar, así que el Doble Sombrío es destruido. ¿Se purga el Doble Sombrío debido a la habilidad de Entrega Especial?

No, el Doble Sombrío no se purga. Entrega Especial requiere que elijas a una criatura y la expresión "esa criatura" del texto hace referencia únicamente a la criatura elegida.

Dysania

Al resolver la habilidad "**Jugar:**" de Dysania 141, ¿"tu oponente descarta todas sus cartas archivadas" debe interpretarse como "tu oponente descarta todas las cartas que tenga en sus archivos"?

Sí.

Efectos de final del turno

En mi área de juego, tengo un Animador 100 y una Caverna Dientecolmillo 370. Si uso al Animador para tratar la Caverna Dientecolmillo como una criatura perteneciente a la Casa activa, ¿finaliza el efecto duradero de la habilidad de Animador antes de que se resuelva la habilidad "Al final de tu turno" de la Caverna Dientecolmillo, o el texto de Animador hace referencia al momento del final de turno en sí?

La habilidad del Animador crea un efecto duradero que finaliza al final del turno en sí, es decir, después de que se resuelva el efecto "al final del turno" de la Caverna Dientecolmillo.

El Elegido

Mi oponente tiene El Elegido 332 con 8 de daño. Durante mi paso de "Preparar cartas" tengo 4 criaturas agotadas. Dado que 1 daño destruirá a El Elegido, ¿puedo preparar a mis otras 3 creadoras agotadas?

No. Todo el daño infligido a El Elegido se inflige simultáneamente en este caso, por lo que no preparas ninguna criatura, El Elegido recibe 4 de daño, es destruido, y todo el daño sobrante que recibe se ignora.

Embajador en Marte

Tengo una Bruja del Ocaso 320 y un Embajador en Marte 238 en juego. Si cosecho con el Embajador en Marte y juego una criatura de Marte (que entra en juego preparada gracias a la Bruja del Ocaso), ¿puedo usar la criatura de Marte como parte de la resolución de la habilidad del Embajador?

No. El texto "jugar o usar" del Embajador de Marte significa que tienes que elegir entre jugar o usar esa carta, no ambas.

El Conocimiento es Poder

Al resolver la habilidad "**Jugar:**" de El Conocimiento es Poder 113, ¿"por cada carta archivada que tengas" debe interpretarse como "por cada carta que haya en tus archivos"?

Sí.

Escudo Paradójico

Si tengo vinculado un Escudo Paradójico 232 a una criatura de Poder 3 y solo tengo 1 carta en mi mazo, ¿puede el efecto de sustitución de la habilidad del Escudo Paradójico proteger a mi criatura de la destrucción?

No. Resolver la habilidad "**Destruida:**" otorgada por el Escudo Paradójico haría que el controlador de la criatura vinculada solo descartase 1 carta, lo que no cumple la condición "si lo haces". La

criatura vinculada no se curaría y el Escudo Paradójico no se destruiría.

Estrellas Arrojadizas

La línea de batalla de mi oponente consta únicamente de 3 Gub 060. Si juego Estrellas Arrojadizas 279, que inflige 1 de daño a cada Gub, ¿cuánto Æmbar obtengo?

Obtienes 2 Æmbar. Los dos Gub de los flancos tienen Poder 1, así que son destruidos por el punto de daño de las Estrellas Arrojadizas y obtienes 1 Æmbar por cada uno de ellos. El Gub que no está en un flanco tiene Poder 5, así lo que no es destruido por las Estrellas Arrojadizas y no obtienes un tercer punto de Æmbar porque no ha sido "destruido de esta manera".

Exterminar, Exterminar

¿Cómo se resuelve la habilidad «**Jugar:**" de Exterminar, Exterminar? 180?

Por cada criatura aliada de Marte, el jugador activo elige una criatura que no sea de Marte con menos Poder (se debe elegir una criatura diferente cada vez). Luego, destruye las criaturas elegidas simultáneamente.

Fandángulo

Tengo un Fandángulo 365 disidente de Dis en juego. La habilidad del Fandángulo dice "Mientras tengas 4 o más, tus criaturas que no sean de Indómita entran en juego preparadas.". Si tengo 4 o más, ¿el Fandángulo entra en juego preparado cuando elijo Dis?

Sí. Una habilidad que modifica la forma en que una carta entra en juego modifica también cómo entra en juego cualquier carta que cumpla los criterios de la habilidad "entrar en juego", incluida la carta que incluye la habilidad.

Feegín

Tengo en juego la carta Feegín 300 y mi oponente tiene en juego la carta Pilluelo 315. Cosecho con Feegín y, al resolver su efecto de Cosechar, elijo al Pilluelo de mi oponente. ¿Qué ocurre?

El efecto de Feegín provoca que el Pilluelo "intente" ir a tu mano, pero cuando una carta abandona el juego siempre va a la zona fuera de juego que corresponda de su propietario (consulta "Abandona el juego" en la página 8), a menos que la carta que provoca que abandone el juego especifique lo contrario. Por tanto, el Pilluelo vuelve a la mano de tu oponente, en lugar de a la tuya.

Forjaluz Clariel

Si Forjaluz Clariel 080 usa su Armadura para evitar 2 de daño y en el mismo turno activa su habilidad "**Antes de luchar:"**, ¿es destruido?

No, Forjaluz Clariel no es destruido. El Poder de Forjaluz Clariel pasará a ser su valor total de Armadura (el valor que aparece impreso más cualquier efecto que lo modifique), incluso si esa armadura ya se ha utilizado para evitar daño. Por tanto, después del cambio, tendrá Poder 2.

Si se le vincula una mejora con el texto "Esta criatura recibe +2 Armadura" a Forjaluz Clariel 080 y activo su habilidad "**Antes de luchar:"**, ¿pasa a tener Poder 4/Armadura 5 o Poder 2/Armadura 7?

Poder 4/Armadura 5. El Poder de Forjaluz Clariel será su valor total de armadura, que en este caso es 4 (2 en la carta y +2 de la mejora).

Gargantodonte

Si robar Æmbar se sustituye por un efecto de sustitución como el del Gargantodonte 203, ¿se resuelve la habilidad del Topoburón 360?

No. La habilidad del Topoburón no se resuelve si no se llega a robar Æmbar.

Mi oponente tiene un Gargantodonte 203 en su línea de batalla. No tengo criaturas en juego y juego No Confíes en Nadie 248. ¿Cómo se resuelve la habilidad "**Jugar:**" de No Confíes en Nadie?

El Gargantodonte sustituye "robar Æmbar" por "capturar Æmbar". Como no tienes criaturas en juego que puedan capturar Æmbar, el efecto no se resuelve.

Gato por Liebre

Mi oponente tiene 14 en su reserva y yo 0 en la mía. Juego la carta Gato por Liebre 267. ¿Cuántas veces se activa Gato por Liebre?

En esta situación, el efecto de Gato por Liebre se resuelve 2 veces. Cuando se resuelve el efecto por primera vez, comprueba si tu oponente tiene más Æmbar que tú y roba 1. A continuación, comprueba si tu oponente tiene más Æmbar que tú. Como tu oponente sigue teniendo más Æmbar que tú, el efecto anterior se repite, después de lo cual se completa la resolución de la habilidad "**Jugar:**".

Gebuk

Tengo un Gebuk 373 en mi línea de batalla. En el turno de mi oponente, mi Gebuk es destruido. La habilidad "**Destruida:**" del Gebuk se resuelve y descarto un Espartasaurio 231, una criatura. ¿"Después de que Gebuk abandone el juego" y "Después de que una criatura aliada sea destruida" están en la misma ventana de resolución? Si es así, ¿se resuelve la habilidad del Espartasaurio cuando el Gebuk abandona el juego o puede el jugador activo elegir el orden de resolución para que la habilidad del Espartasaurio no se resuelva?

La habilidad del Espartasaurio y la habilidad del Gebuk se resuelven en la misma ventana de resolución, la de "después de que una criatura sea destruida". Sin embargo, el Espartasaurio no está en juego en el momento en que el Gebuk abandona el juego y, por tanto, la habilidad del Espartasaurio no se resuelve porque el Gebuk ha sido destruido.

Gel Mímico

Si juego un Gel Mímico 170 copiando una criatura con contadores de daño, contadores de Poder +1, un Contador de Escudar y una mejora que le otorga texto adicional, ¿copia el Gel Mímico también los distintos contadores y el texto de la mejora?

No. El Gel Mímico entra en juego como una copia de la carta básica, sin modificaciones de otros efectos.

Si juego un Gel Mímico 170 y copio con él un "Accidentes" Muldoon 327 ¿entra en juego preparado el Gel Mímico? ¿Puedo usar la palabra clave Despliegue para que Gel Mímico entre en juego en cualquier lugar de mi línea de batalla?

Sí en ambos casos. El Gel Mímico entra en juego como una copia de la carta elegida, y tanto la habilidad Despliegue como la de "entra en juego preparado" de "Accidentes" Muldoon surten efecto cuando la carta entra en juego, por lo que el Gel Mímico copia también los dos efectos.

Si juego un Gel Mímico 170 copiando un Autolegionario 214 que actualmente es una criatura, ¿en qué se convierte Gel Mímico?

El Gel Mímico se convierte en una criatura de Poder 5 que puede usarse como si perteneciese a la casa activa.

¿Se puede usar el Gel Mímico 170 para copiar una criatura con la palabra clave alfa si no es la primera carta jugada en el paso?

No. Si una carta va a obtener la palabra clave alfa al entrar en juego, solo puedes jugarla si no has jugado, usado o descartado ninguna otra carta durante el paso actual de tu turno.

General Sherman

Mi oponente juega un General Sherman 323 y purga todas las criaturas que hay en juego. En mi línea de batalla, tenía varias copias de mi criatura ficha, Grunt 117. ¿Qué ocurre cuando el General Sherman abandona el juego?

Cuando las criaturas ficha abandonan el juego, vuelven a ser del tipo de carta que tienen impreso. Cuando el General Sherman abandona el juego, todas las cartas que fueron purgadas intentan volver a entrar en la línea de batalla, pero las cartas que no sean criatura no pueden hacerlo. Las cartas que no sean criatura aunque eran fichas de criatura cuando fueron purgadas por la habilidad "**Jugar:**" del General Sherman no pueden volver a la línea de batalla, pues ya no son criaturas. Esas cartas siguen purgadas. Si una criatura ficha fue purgada y revertida a criatura, esa criatura vuelve al juego.

Gĕzdrutyĕ el Arcano

Tengo un Gĕzdrutyĕ el Arcano 076 en juego con 1 sobre él, uso su habilidad **Acción:** para robar 2 y lo pongo boca abajo, convirtiéndolo en una criatura ficha. La criatura ficha de mi mazo es el Blorb, ¿qué ocurre?

Los contadores, las fichas y las mejoras no se retiran cuando se le da la vuelta a una carta, así que el Blorb es destruido de inmediato porque tiene un daño igual a su Poder.

Tengo un Gĕzdrutyĕ el Arcano 076 en juego y mi criatura ficha es el Berserker. Cuando uso la habilidad **Acción:** de Gĕzdrutyĕ el Arcano para convertirlo en Berserker, ¿se prepara y se enfurece?

No, no se prepara ni enfurece. Cuando Gĕzdrutyĕ el Arcano se convierte en Berserker, no se considera que esté entrando en juego ni abandonando el juego. La habilidad del Berserker dice específicamente que "entra en juego preparado y enfurecido".

Si mi oponente está jugando un mazo que no es de Vientos de Intercambio y toma el control de mi Gĕzdrutyĕ el Arcano 076, ¿qué ocurre si usa su habilidad **Acción:**?

Primero tu oponente roba 2 y luego, cuando se le da la vuelta a Gĕzdrutyĕ el Arcano, se convierte en una copia de la carta de referencia de criatura ficha de su propietario.

Grómido

¿Cuándo se resuelve la habilidad «No puedes jugar criaturas» del Grómido 194? Parece que es una restricción de juego, pero ¿está activa mientras está en mi mano?

La parte de la habilidad del Grómido que dice "No puedes jugar criaturas" es una habilidad constante que solo está activa mientras está en juego.

Gusano Coleccionista

¿Si el objetivo es destruido, se resuelve la habilidad «**Después de luchar:**" del Gusano Coleccionista 162 y se pone la criatura contra la que lucha el Gusano Coleccionista en los archivos del controlador del este?

No. La habilidad "**Después de luchar:**" del Gusano Coleccionista no archiva al objetivo si destruye a la criatura contra la que está luchando. Desde ese momento la criatura ya no está en juego y la habilidad del Gusano Coleccionista no interactúa con las cartas de la pila de descartes.

Halcón Fantasma

Tengo en juego una Caverna Dientecolmillo 370. En mi línea de batalla, tengo un Jargogle 131 con un Halcón Fantasma 356 debajo. Al terminar mi turno, el Jargogle es destruido. Al resolver la habilidad "**Destruida:**" del Jargogle, se juega el Halcón Fantasma. ¿Se resuelve la habilidad "**Jugar:**" del Halcón Fantasma, lo que me permite cosechar con las cartas adyacentes a este?

Sí. Aunque normalmente las criaturas no pueden cosechar fuera del Paso 3, la regla de oro permite resolver la habilidad "**Jugar:**" del Halcón Fantasma.

En mi línea de batalla tengo 3 criaturas con Quemapecados 013 en el flanco izquierdo. Si despliego un Halcón Fantasma 356 entre la criatura del medio y el Quemapecados, y luego cosecho con el Quemapecados y destruyo la carta adyacente al Halcón Fantasma, ¿puedo cosechar con la nueva carta adyacente?

Sí. La habilidad del Halcón Fantasma permite al jugador activo cosechar con la carta adyacente a su izquierda (el Quemapecados) y a su derecha, una por una en el orden que elija el jugador activo. Si al usar la carta adyacente de la izquierda para cosechar se destruye a la carta adyacente a la derecha antes de que se haya usado para cosechar, se usa la nueva carta adyacente a la derecha para cosechar. Una vez que ambas cartas adyacentes han cosechado, la resolución de la habilidad **Jugar:** del Halcón Fantasma se completa.

Heraldo Oscura

En mi línea de batalla tengo una Heraldo Oscura 381 de mi oponente. En mi turno, juego Imitación 328 para copiar una carta de Sombras de la pila de descartes de mi oponente. ¿Se resuelve la habilidad de la Heraldo Oscura?

No. La Imitación se ha jugado como una copia de la acción de Sombras que estaba en la pila de descartes, por lo que la Heraldo Oscura no se resuelve.

Hordas Interminables

Mi oponente tiene 7 criaturas en juego y yo juego Hordas Interminables 011. ¿Creo una criatura ficha, la preparo y hago

que luche contra una criatura enemiga, y luego repito este proceso 6 veces más?

No. Resuelve la habilidad en el orden en que está escrito el texto. Hordas Interminables dice:

"**Jugar:**" Por cada criatura enemiga, crea 1 criatura ficha, prepárala y haz que luche contra la criatura enemiga correspondiente, ignorando Provocar. Resuelve estas luchas una por una.

En primer lugar, creas 7 criaturas ficha, preparas cada una de ellas y haces que cada una luche contra una criatura enemiga ignorando Provocar. Ten en cuenta que sigues teniendo que respetar la regla del seis, así que aunque en este ejemplo podrías crear 7 criaturas ficha, solo podrías luchar con 6 de ellas.

Id del Hombro

Mi Id del Hombro 257 es atacado por una criatura con Armadura 6. ¿Mi Id del Hombro roba 1 Æmbar?

Sí. La habilidad del Id del Hombro es un efecto de sustitución que ocurre cada vez que el Id del Hombro intente infligir daño, incluso si el efecto de otra carta acaba impidiendo dicho daño. Esto se aplica a Armadura, Escudo, Invulnerabilidad y efectos de "no se puede infligir daño/no puede recibir daño", como el del Escudo de Justicia 225.

Mi Id del Hombro 257 es atacado por una criatura con Escaramuza. ¿Mi Id del Hombro roba 1 Æmbar?

No. El efecto de sustitución de Id del hombro no se resuelve en situaciones en las que no intenta infligir daño. Esto se aplica cuando lo ataca una criatura con Escaramuza, o si el Id del Hombro obtiene Elusivo y es atacado por primera vez en un turno.

Imitación

Si juego una Imitación 328 potenciada con un icono de bonificación de captura y la uso para copiar una carta de la pila de descartes de mi oponente que tiene un icono de bonificación de Æmbar, ¿qué iconos de bonificación se resuelven?

Se resuelve el icono de bonificación de Æmbar de la carta copiada. El icono de bonificación de captura de Imitación no se resuelve.

Inspiración

Tengo una Bruja del Ojo 368 en mi línea de batalla. En mi turno, elijo la Casa Sanctum y juego Inspiración 220. ¿Puedo cosechar con la Bruja del Ojo y devolver la Inspiración a mi mano?

No. La habilidad de una carta de Acción termina de resolverse por completo antes de ir a la pila de descartes. Jugar Inspiración y resolver su habilidad para usar una carta que devuelve una carta de la pila de descartes (como Bruja del Ojo) no podría devolver Inspiración a la mano de un jugador.

Inversores Furtivos

En un turno anterior, jugué Mazo de Llaves 066 para desforjar la primera llave de mi oponente, dejándole con cero llaves forjadas. En mi turno actual, juego Inversores Furtivos 269. ¿Puedo ganar 1 Æmbar por la llave que mi oponente tenían forjada pero yo desforjé?

No. La habilidad de Inversores Furtivos hace referencia al número de llaves forjadas que tu oponente tiene en un momento dado, no las que haya forjado durante la partida.

Invertir el Tiempo

Al resolver la habilidad de Invertir el Tiempo 121, ¿cómo debe ordenarse la pila de descartes después de intercambiar mi mazo con mi pila de descartes?

Dale la vuelta al mazo entero sin cambiar el orden de las cartas y ponlo boca arriba sustituyendo a tu pila de descartes. La que era la primera carta del mazo tiene que ser ahora la última de la pila de descartes.

Investigador

Tengo 1 Pretor Marius 282 y 4 criaturas ficha Investigador 174 a su izquierda en mi línea de batalla. Mi oponente tiene en juego una Jurista Joya 094. ¿Puedo usar la habilidad **Omni:** de mis Investigadores aunque no tenga ninguna carta de Marte en la mano?

Sí. Resuelve todo lo que puedas cuando resuelvas habilidades de cartas.

Jargogle

En mi línea de batalla, tengo un Jargogle 131 con una criatura debajo. Juego Portal Abierto 067 y resuelvo la habilidad "**Destruida:**" del Jargogle para jugar la criatura. ¿La criatura también queda destruida por el Portal Abierto?

No. Al resolver la habilidad "**Jugar:**" del Portal Abierto, todas las criaturas en juego quedan marcadas para ser destruidas, y la criatura que tenía debajo el Jargogle no estaba en juego en ese momento, por lo que no se marcará para ser destruida.

Si un Jargogle 131 acaba con varias cartas debajo, ¿qué ocurre cuando se resuelve su habilidad "**Destruida:**"?

La habilidad "**Destruida:**" de Jargogle hace referencia a una sola carta. Cuando la habilidad se resuelve, el jugador activo juega o archiva una de las que hay cartas bajo el Jargogle y descarta las demás. Si el jugador activo es el controlador del Jargogle, puede mirar las cartas que hay debajo del Jargogle y elegir cuál jugar. Si el jugador activo no es el controlador del Jargogle, elige una de las cartas bajo el Jargogle al azar y la pone en los archivos de su propietario, y luego todas las demás de debajo del Jargogle van a las pilas de descarte de sus propietarios.

Jinete de la Guerra

Si juego un Jinete de Guerra 249 en un turno en el que la Casa activa es Sanctum, ¿significa eso que ya no puedo cosechar con criaturas de Sanctum ese turno, ya que Jinete de Guerra dice que mis criaturas solo pueden luchar? Si es así, ¿ocurre aunque no haya criaturas enemigas contra las que luchar?

Sí. Una vez que se resuelve la habilidad "**Jugar:**" del Jinete de Guerra, todas las criaturas aliadas pertenecen a la Casa activa y solo pueden usarse para luchar. Si no hay criaturas enemigas, las aliadas no se pueden usar para otras cosas durante el resto del turno.

Ladrón Ofidio

Juego un Ladrón Ofidio 313 y tomo el control de una Caja de Spangler 132 que está bajo el control de mi oponente, convirtiéndola en un artefacto de la Casa Sombras mientras esté bajo mi control. Uso la Caja de Spangler, por lo que vuelve bajo el control de mi oponente y vuelve a ser de la Casa Logos. En un turno posterior, mi oponente vuelve a usar la Caja de Spangler y

vuelve bajo mi control. ¿Volverá la Caja de Spangler a ser de la Casa Sombras debido al efecto duradero proporcionado por el Ladrón Ofidio?

Sí. El efecto duradero del Ladrón Ofidio sobre la Caja de Spangler se aplica hasta que la Caja de Spangler deje de estar en juego. Si tu oponente toma el control de la Caja de Spangler, y luego tú tomas el control de ella en un momento posterior, el efecto duradero del Ladrón Ofidio hará que la Caja de Spangler vuelva a pertenecer a la Casa Sombras.

La Espada Prometida

¿Qué pasa si mi oponente tiene La Espada Prometida 193 y, al comienzo de mi turno, cada uno de nosotros controla el mismo número de criaturas?

Como jugador activo, puedes elegir qué jugador cuenta como el que tiene "menos criaturas" en juego cuando ambos jugadores tienen el mismo número. Si te eliges a ti, tomas el control de La Espada Prometida.

La Estrella Pálida

Tengo en juego La Estrella Pálida 049, Tragaldabas 396 y Cámara de Æmbar Oscuro 001. Tragaldabas tiene Poder 1 en su carta, 1 contador de Poder +1 y Poder +2 por la Cámara de Æmbar Oscuro. Si sacrifico La Estrella Pálida, ¿cuánto Poder tendrá Tragaldabas? Si ataco con Tragaldabas y gana otro contador de Poder +1 este turno, ¿cuánto Poder tendrá entonces?

Poder 1 en ambos casos. Los efectos restrictivos ("no pueden") anulan los efectos permisivos ("pueden"), y La Estrella Pálida está diciendo en esencia "las criaturas no pueden tener Poder distinto de 1 y Armadura distinta de 0", así que Tragaldabas se queda con Poder 1 durante este turno, a pesar de los otros contadores o efectos de cartas que normalmente aumentarían su poder, incluso si esos contadores se añaden después de que la habilidad de La Estrella Pálida se haya activado.

La Ley de la Fuerza

Mi línea de batalla consta de tres cartas: Tumbo el Titánico 014, Knoxx 326 y Hombre Champiñón 362. Tumbo tiene Poder 11, como Knoxx tiene 2 cartas adyacentes tiene Poder 9, y no tengo llaves forjadas, así que Hombre Champiñón tiene Poder 8. ¿Puedo elegir a Brobnar y jugar La Ley de la Fuerza 043 para sacrificar estas tres criaturas con un Poder total de 28 para forjar una llave gratis, o cambiarán los niveles de Poder a medida que empiece a sacrificar criaturas?

Forjas una llave sin coste alguno. Al resolver La Ley de la Fuerza, seleccionas todas las criaturas que quieres sacrificar y las marcas para ser destruidas. Las reglas de Abandonar el juego establecen que, si las cartas abandonan el juego mientras se resuelve una habilidad, las instrucciones posteriores de esa habilidad se refieren al estado de las cartas en el momento en que abandonaron el juego. Por tanto, si eliges criaturas con un poder total de 25 y esas criaturas son destruidas con éxito, forjas una llave.

Llave Falsificada

¿Puede el jugador activo nombrar una Casa que no figure en la carta de identidad de Arconte del propietario de Llave Falsificada 271?

Sí. Llave Falsificada no especifica que tu oponente deba elegir una Casa que aparezca en tu carta de Arconte, por lo que puede nombrar una que no esté en el mazo de su oponente si así lo desea.

Mack el Cuchillo

Si tengo un Mack el Cuchillo 302 con 2 de daño, ¿puedo usar la habilidad "**Acción:**" de Mack el Cuchillo para infligirle 1 de daño y destruirlo, y aún así obtener 1 Æmbar?

Sí. El daño y obtener Æmbar forman parte de la misma habilidad. Una vez que se haya empezado a resolver la habilidad de una carta, termina de resolverse aunque la carta abandone el juego.

Maldición de Cobardía

Si mi oponente controla la Maldición de Cobardía 006 y en mi turno destruyo su única criatura, es la Maldición de Cobardía destruida de inmediato?

No. La habilidad de Maldición de Cobardía solo se resuelve al final del turno de su controlador.

Mangante Gruñón

Mi oponente puso 2 copias de Mangante Gruñón 313 en mi línea de batalla, una a cada lado de mi Dextro 138. Al final de mi turno, si no tengo ninguna otra criatura en mi línea de batalla, ¿destruyo a uno de los Mangante Gruñón y al Dextro, o el Dextro queda marcado para ser destruido por los 2 Mangante Gruñón?

Dextro y uno de los Mangante Gruñón son destruidos. Cuando el primer Mangante Gruñón que elijas resolver destruya al Dextro, la habilidad "**Destruida:**" del Dextro lo retira de inmediato del juego, haciendo que los Mangante Gruñón se conviertan en adyacentes, y entonces el segundo Mangante Gruñón destruye al primero.

Mazo de Llaves

Mi oponente forja dos Llaves en su turno. En mi siguiente turno, juego la carta Mazo de Llaves 66. ¿Qué ocurre?

El Mazo de Llaves únicamente afecta a una Llave. Eliges una de las dos Llaves que tu oponente forjó en su turno anterior y la desforjas.

Mono de Programación

Juego un Mono de Programación 147 entre dos criaturas de la misma Casa, pero ambas están escudadas, por lo que las criaturas no serán archivadas. ¿Sigo obteniendo 2?

Sí, la habilidad del Mono de Programación solo comprueba si las cartas adyacentes son de la misma casa, no si se han llegado a archivar.

Oficial Científico Morfeus

Tengo en mi línea de batalla un Oficial Científico Morfeus 318. Elijo Sanctum y juego ¡A la Carga! 214. Si juego una carta con un efecto de juego como Hermana Limosnera 093, ¿cómo se resuelven los múltiples efectos de "**Jugar:**"?

Después de jugar la Hermana Limosnera, el jugador activo elige qué habilidad "**Jugar:**" resolver primero y luego la resuelve una

segunda vez. Entonces se resuelve la segunda habilidad "**Jugar:**" y esta también se resuelve una segunda vez.

Oficial Científico Qincan

En mi línea de batalla tengo en juego un Oficial Científico Qincan 304 y un Pulpáceo Tecnóvoro 341. Mi oponente tiene en juego un Altar de Sacrificio 078, un artefacto Dis. Al comienzo del turno de mi oponente, cuando el jugador activo elige una Casa y elige Dis, ¿lo resuelve este en el orden que elija, o solo se resuelve la habilidad del Pulpáceo Tecnóvoro? En otras palabras, ¿la ventana de resolución del Oficial Científico Qincan es la misma que la del Pulpáceo Tecnóvoro o es más específica?

La habilidad del Oficial Científico Qincan y la habilidad del Pulpáceo Tecnóvoro se resuelven en la misma ventana de resolución; el jugador activo puede elegir cuál resolver primero.

Pequeña Niff

Tengo un Ronnie el Relojes 276 adyacente a una Pequeña Niff 289 en mi línea de batalla. Ataco a una de las criaturas de mi oponente con Ronnie el Relojes, pero es destruido durante la pelea. ¿Me permite la habilidad de la Pequeña Niff robar 1 Æmbar?

Sí. La carta adyacente a la Pequeña Niff no necesita sobrevivir para que Pequeña Niff robe el Æmbar.

Pesadilla Consciente

Después de jugar Pesadilla Consciente 017, si entran o salen del juego más criaturas de Dis, ¿cambia el coste de las llaves de mi oponente o quedó fijado cuando jugué la Pesadilla Consciente?

El coste cambia. Se trata de un efecto duradero que cambia cada vez que lo hace el estado de la mesa.

Quark Letal Reboteador

Tengo en mi línea de batalla un Autómata Autorreparador 158 y otra criatura. Juego un Quark Letal Reboteador 107 y elijo como objetivo a mi Autómata Autorreparador y a una criatura enemiga. La habilidad **Destruida:** del Autómata Autorreparador se resuelve y, gracias al efecto de sustitución, no es destruido. ¿Puedo repetir el efecto de Quark Letal Reboteador y volver a destruir mi Autómata aunque no sea destruido?

Sí. El efecto de Quark Letal Reboteador puede repetirse mientras tengas una criatura aliada en juego a la que se pueda aplicar el efecto. Por ejemplo, puedes seguir eligiendo tu Autómata Autorreparador para repetir el efecto varias veces.

Rana Llave

Mi oponente tiene 5 en la reserva, un Senador Shrix 193 con 5 y una Rana Llave 369 en su línea de batalla. El coste de sus llaves es 6. Si destruyo su Rana Llave, ¿forja una llave? Si es así, ¿de dónde viene el Æmbar?

Sí, tu oponente forja una llave mediante la resolución de la habilidad "**Destruida:**" de la Rana Llave. Forjar una llave no es opcional: si un jugador tiene suficiente Æmbar para hacerlo, lo que incluyen Æmbar sobre cartas como el Senador Shrix, debe hacerlo El jugador activo decide qué proporción del Æmbar saldrá de la reserva del oponente y del Senador Shrix.

Recompensa Salvaje

Si he jugado la Recompensa Salvaje 392 y una carta con iconos de bonificación de Æmbar, Daño y Captura, ¿en qué orden se resuelven estos iconos?

Al resolver iconos de bonificación "una vez adicional", la resolución se produce de inmediato después de resolver cada icono de bonificación. En este caso, los iconos de bonificación se resolverán en el siguiente orden: Æmbar, Æmbar, Daño, Daño, Captura, Captura.

Reconocimiento

Cuando juego Reconocimiento 316, ¿qué ocurre con la carta que miro pero no descarto?

Ponla de nuevo la primera del mazo. Normalmente, si se te indica que mires una carta, pero no hagas nada más con ella, vuelve al mismo punto donde estaba.

Replicador

¿Cómo interactúa el efecto de «**Después de cosechar**:" del Replicador con una criatura que tenga varios efectos "**Después de luchar:**"?

La habilidad del Replicador hace referencia a un solo efecto de "**Después de cosechar:**". Si una criatura tiene varios efectos de "**Después de cosechar:**", el jugador activo puede elegir cuál de los efectos de "**Después de cosechar:**" desea resolver.

Ritual de la Vida

En mi turno, uso la habilidad "**Acción:**" de Ritual de la Vida 391 y sacrifico un Gruen de Aguas Profundas aliado 416. Ya tengo otra copia de Gruen de Aguas Profundas en mi pila de descartes, ¿puedo resolver la habilidad de Ritual de la Vida para devolverla a mi mano?

Sí, la habilidad de Ritual de la Vida puede traer de vuelta cualquier otra criatura de la pila de descartes excepto la carta de criatura que fue sacrificada durante la resolución de la primera frase de su habilidad "**Acción:**".

Robot Ayudante

He elegido Dis como mi Casa activa del turno. Juego Exhumar 059 y elijo jugar un Robot Ayudante 112 de mi pila de descartes. Si la siguiente carta que juego es de la Casa Dis, ¿consuma eso el permiso para jugar que me otorga la habilidad del Robot Ayudante?

Sí. El Robot Ayudante te otorga un permiso para jugar una carta que no sea de Logos en cualquier momento de tu turno. La primera vez que se juega una carta que no sea de Logos, aunque sea de la Casa activa, se resuelve este permiso. En este caso, solo podrías jugar una carta de tu tercera Casa mediante la habilidad del Robot Ayudante si lo haces antes de jugar más cartas de Dis.

Senador Shrix

Si tengo en juego un Senador Shrix 193 con 1 y mi oponente juega un Grandote 030, ¿puedo elegir perder Æmbar del Senador Shrix en lugar de mi reserva para resolver la habilidad "**Jugar:**" del Grandote?

No. La habilidad del Senador Shrix solo hace referencia a gastar Æmbar. El Æmbar solo se gasta al forjar llaves; si vas a perder Æmbar o te lo van a robar o capturar, no puedes usar Æmbar que haya sobre el Senador Shrix.

Señor del Foso

Tengo en juego un Señor del Foso 093, mi oponente juega un Restringuntus 094 y elige la Casa Dis para su efecto. ¿Qué sucede cuando llega mi paso de elegir Casa durante mi siguiente turno?

En tu siguiente turno, durante el paso de elegir Casa, te verás en la situación de tener que elegir obligatoriamente la Casa Dis debido al efecto del Señor del Foso, pero no poder elegirla debido al efecto del Restringuntus. Los efectos que indican que "no puedes" hacer algo prevalecen sobre los que indican que "debes" hacer eso mismo, así que no puedes elegir Dis (consulta "No poder contra deber/poder, tener permiso", en la página 20). Sin embargo, sí que puedes elegir cualquiera de tus otras Casas.

Tengo en juego un Señor del Foso 093 disidente en un mazo que no tiene la Casa Dis. ¿Tengo obligatoriamente que elegir la Casa Dis como mi Casa activa?

No. No puedes elegir como activa una Casa si no se muestra en tu carta de identidad de Arconte o no controlas una carta de esa Casa. Esta restricción anula el efecto del Señor del Foso, con lo que puedes elegir cualquiera de tus Casas como Casa activa.

Si mi oponente tiene un Señor del Foso disidente en un mazo que no contiene la Casa Dis y yo juego Guirnalda de Llamas 106 y la vinculo a una de las criaturas de mi oponente mientras el Señor del Foso está en juego, ¿se considera que ahora mi oponente controla una carta de Dis y se ve obligado a elegir la casa Dis?

No, la Guirnalda de Llamas en sí sigue estando bajo tu control, aunque esté vinculada a una criatura del oponente.

Ser Marrows

Tengo 2 Æmbar en mi reserva y cosecho con una criatura. Mi oponente tiene en juego 2 Ser Marrows 223. ¿Capturan ambos Ser Marrows 1 Æmbar y, de ser así, de dónde se coge el segundo?

Ser Marrows únicamente puede capturar 1 , el que se acaba de obtener por cosechar. El jugador activo determina qué copia de Ser Marrows captura el Æmbar.

Sombra de Dis

Mi oponente juega Sombra de Dis 103, lo que me obliga a tratar los cuadros de texto de mis criaturas como si estuvieran en blanco hasta su siguiente turno. Juego a Dienteplata 311. ¿Dienteplata entra en juego preparado?

Sí. La Sombra de Dis únicamente afecta a las criaturas mientras están en juego. La capacidad de Dienteplata modifica la forma en que entra en juego, por lo que tiene efecto antes de que se aplique el efecto de Sombra de Dis.

Mi oponente juega Sombra de Dis 103. Tengo dos copias de Fulgor 323 en la mano. ¿Puedo jugar las dos?

No. Alfa es una restricción de juego que está activa mientras está en tu mano, antes de jugar la carta. Después de haber jugado una carta en un paso, no puedes jugar una carta Alfa, incluso si su cuadro de texto se considera en blanco una vez que está en juego.

Mi oponente juega Sombra de Dis 103. Tengo una Bruja del Ocaso 320 en la mano. ¿Puedo jugar la Bruja del Ocaso y luego jugar otras cartas?

No. El efecto duradero de Omega surte efecto cuando la Bruja del Ocaso entra en juego, lo que significa que el jugador activo no puede jugar, usar ni descartar más cartas durante el resto del paso, excepto a causa de la resolución de las habilidades y los efectos pendientes. Aunque el cuadro de texto de la Bruja del Ocaso está en blanco una vez que está en juego, el efecto de Omega ya se había puesto en marcha.

Mi oponente jugó una Sombra de Dis 103 en su turno anterior. Tengo una Falsa Morena 296 a la que he vinculado la mejora Corredor del Ocaso 316. Si cosecho con la Falsa Morena, ¿puedo usar la habilidad "**Después de cosechar:**" adicional que otorga Corredor del Ocaso?

Si una mejora hace que una criatura obtenga un texto de reglas, como una habilidad, rasgos o palabras clave, se considera que ese texto está en el recuadro de texto de la criatura vinculada. La habilidad "**Después de cosechar:**" otorgada por Corredor del Ocaso también quedaría en blanco por el efecto de Sombra de Dis y por lo tanto no se resuelve.

Symon

¿Qué rasgo debería tener Symon 247, Elfo o Alienígena?
Alienígena. La versión anterior con el rasgo "Elfo" era una errata.

Tiburón de Neutrones

Mi oponente tiene dos criaturas en juego y yo no tengo ninguna. Juego un Tiburón de Neutrones 146 y uso su efecto de juego para destruir a una criatura enemiga así como al Tiburón de Neutrones. Si la primera carta de mi mazo no pertenece a la Casa Logos, ¿puedo repetir la habilidad de Tiburón de Neutrones y destruir a la otra criatura de mi oponente?

No. La destrucción del Tiburón de Neutrones y de la primera criatura enemiga se resuelve completamente antes de proceder con el resto de la habilidad del Tiburón de Neutrones. En el momento en que el Tiburón de Neutrones ya no esté en juego, su habilidad **Jugar/Después de luchar/Después de cosechar:** no puede volver a resolverse.

Traje de Protección

En mi turno, juego un Agujero de Gusano Salvaje 125, y al resolver su habilidad "**Jugar:**" juego un Traje de Protección 330 y lo vinculo a una criatura de mi línea de batalla. ¿Puede la habilidad del Traje de Protección resolverse y proteger a la criatura?

No. El Traje de Protección se resuelve después de jugar una carta de acción, "pero antes de resolver su efecto de jugar". La habilidad "**Jugar:**" del Agujero de Gusano Salvaje ya ha comenzado a resolverse, por lo que la habilidad del Traje de Protección no se resuelve.

Tragar Entero

Si juego Tragar Entero 148 y solo hay 1 criatura en juego, ¿qué ocurre?

Resuelve las habilidades en el orden en que están escritas. En el caso de Tragar Entero, el jugador activo elige una criatura (resolviendo todo lo que pueda) y luego purga la criatura con

Poder más bajo, lo que purga la única criatura que hay en juego. El resto de la habilidad de Tragar Entero no se resuelve.

Undagnathus (Reflejo oscuro)

Tengo en mi línea de batalla un Undagnathus (Reflejo oscuro) 130 con Armadura 2. La marea está baja y mi oponente usa una criatura de Poder 5 para atacar al Undagnathus (Reflejo oscuro). ¿Cuánto daño se termina infligiendo al Undagnathus (Reflejo oscuro)?

El daño se duplica después del paso de evitar el daño (paso 3 de la tabla de resolución de daño), de modo que la criatura atacante intenta infligir 5 de daño, se reduce en 2 por la Armadura, y luego se duplica por la habilidad de Undagnathus (Reflejo oscuro). El total, por tanto, es 6 de daño.



EL ORIGEN DE KEYFORGE

En los comienzos de los juegos de cartas coleccionables, se jugaba de muchas maneras, y algunos de mis formatos preferidos han desaparecido con el tiempo. Dos de ellos eran las partidas de mazo sellado y las de liga. Ambos eran complicados de gestionar porque las cartas solían acabar perdidas en tu colección. Además, solo podías jugar a estos formatos con amigos de confianza, porque era bastante fácil hacer trampa mejorando tu mazo subrepticiamente.

A menudo me he preguntado si podría recuperar algo del espíritu de esos modos de jugar tan emocionantes, que se caracterizaban por obligarte a valerte de herramientas que no eran universales. Cada jugador tenía tesoros que los demás no tenían, pero también cartas menos poderosas que debía usar con ingenio para sacarles el máximo partido. El mazo que tenías en las partidas de sellado o liga nunca era ideal... pero sí que era único, y sacarle todo el jugo requería una destreza considerable.

Aunque me lo paso bien construyendo mazos o jugando a partidas de tipo draft, a menudo anhelo poder jugar cartas que no son lo bastante poderosas para competir en estos formatos. Al jugar con mazos sellados o limitados, jugar estas cartas a menudo pasa a ser algo viable, porque no puedes sustituirlas por cartas de mayor nivel. Me resulta particularmente satisfactorio ganar una partida con cartas que muchos pasan por alto o a las que no prestan atención.

Siempre me ha atraído el contenido procedimental de calidad. Siento que los mundos de juego generados de esta manera me pertenecen de verdad a mí, el jugador... que descubro mientras juego algo que el diseñador no sabía ni que existía. A menudo, los juegos que carecen de contenidos de este tipo son experiencias extremadamente controladas; todos viven las mismas tramas y la misma experiencia de juego tomando las mismas decisiones. Todo lo que experimentan da la sensación de estar planificado. Este contraste, para mí, se parece un poco a la diferencia entre explorar una selva e ir a un parque de atracciones. Cuando surgieron los juegos de cartas coleccionables, la sensación que tenías era la de explorar una selva... y a medida que las cartas se convirtieron en mercancía, eran cada vez más como un parque de atracciones.

En este parque de atracciones metafórico, hay expertos que te dicen cómo jugar, cuáles son las estrategias más seguras, qué mazos de los que hay por Internet debes usar. En la selva, debes apañártelas con las herramientas que tienes. Hay muchas posibilidades de que seas el mejor del mundo jugando tus mazos... no hay forma de buscar sus sinergias o puntos débiles, solo podrás descubrirlos jugando.

¡Bienvenidos a la selva!

Richard Garfield

Abril de 2018



CRÉDITOS

LA LLAMADA DE LOS ARCONTES

Diseño del juego: Richard Garfield

Desarrollo del juego: Brad Andres, Skaff Elias y Nate French con Daniel Schaefer

Productor: Erik Dahlman

Ambientación: Daniel Lovat Clark

Edición: Adam Baker y Kevin Tomczyk

Traducción: Ángel Martínez Murillo

Revisión: Sergio Hernández

Jefa de juegos de cartas: Mercedes Opheim

Jefa de historia: Katrina Ostrander

Diseño gráfico: Christopher Hosch,h Monica Helland, Michael Silsby y Neal W. Rasmussen

Coordinador de diseño gráfico: Joseph D. Olson

Jefe de diseño gráfico: Brian Schomburg

Ilustraciones conceptuales y de cubierta: David Kegg

Dirección artística: Andy Christensen y Taylor Ingvarsson con Crystal Chang

Responsable de dirección artística: Melissa Shetler Implementación de tecnología: Lukas Adrian Peregrine y Evan

Hall
Coordinador de control de calidad: Zach Tewalthomas Jefes de producción: Jason Beaudoin y Megan Duehn Jefe superior de proyecto: John Franz-Wichlacz
Jefe superior de desarrollo de producto: Chris Gerber Diseñador de juego ejecutivo: Corey Konieczka Director del estudio: Andrew Navaro

Un agradecimiento especial a Koni Garfield por incontables horas de pruebas de juego, apoyo y buenas ideas.

Pruebas de juego: Aaron Haltom, Alex Davy, Allie, Andrew Aarestad, Andrew Fischer, Andrew Gross, Benjamin Bottorff, Boyd Bottorff, Brian Weissman, Brodie Bensend, Bryden Cole, Bubbles the Hammer, Caleb "Bulldog" Grace, Carl Anderton, Carl Beyer, Chasina Beyer, Chris Bizzell Clough, Christopher Bates, CJ Heintz, Cyd Gardner, Damon Stone, Doug Keester, Edward West, Elliot Murray, Emeric Dwyer, Erika Baraišytě, Giedrius ěeniauskas, Grace Holdinghaus, Ian Moore, Jacqueline Anderton, Jake Ryan, Jason M. Wallace, Jason Walden, Jeremy "Niffle" Zwirn, Jim Cartwright, Jim Lin, Josiah Leis, Julia Jannace, Katie Leis, Kayli Ammen, Ken Uy, K.F.B. Fletcher, Kortnee Lewis, Liam MacDonald, Luca Chilefone, Lukas Litzsinger, Luke Eddy, Margaret Miller, Martin Vroom, Matrim Charlebois, Matt Lansdowne, Matthew "Ratt" Newman, Matthew Pjecha, Matthew Watson, Michael Bernabo, Michael Boggs, Micah Crosley, Miglě Puěetaitě, Nathan Gardner, Nathan Karpinski, Nicholas Cyr, Nick Howard, Paul Klecker, Quinn Waller, Rick Reinhardt, Reuben Fries, Ron Beyer, Russell Jones, Ryan Anthony Wolohan, Schuyler Garfield, Scott Lewis, Sean Monson, Terance Taylor, Tim Huckelbery, Tobin Lopes, Tony Fanchi, Ugnius Dovidauskas, Weston Garrett Bradley, WiL Springer y William Morton

Publicado por Fantasy Flight Games

LA EDAD DE LA ASCENSIÓN

Diseño y desarrollo de la expansión: Brad Andres, Skaff Elias y Richard Garfield

Productor: Jason Walden

Ambientación: Daniel Lovat Clark

Revisión del inglés: Christine Crabb

Traducción: Ángel Martínez Murillo

Revisión: Sergio Hernández

Jefa de juegos de cartas: Mercedes Opheim

Diseño gráfico: Caitlin Ginther y Neal W. Rasmussen

Coordinador de diseño gráfico: Joseph D. Olson

Jefe de diseño gráfico: Christopher Hosch

Ilustración de cubierta: Radial Studios

Dirección artística: Andy Christensen y Crystal Chang

Implementación de tecnología: Evan Hall y Lukas Adrian Peregrine

Coordinación de control de calidad: Andrew Janeba y Zach Tewalthomas

Jefes de producción: Jason Glawe y Dylan Tierney Director creativo visual: Brian Schomburg
Jefe superior de proyecto: John Franz-Wichlacz
Jefe superior de desarrollo de producto: Chris Gerber Diseñador de juego ejecutivo: Corey Konieczka Director del estudio: Andrew Navaro

Pruebas de juego: Larry Allen, Kayli Ammen, Carl Anderton, Jackie Anderton, Nick Barker, Ron Beyer, Ryan Billington, Benjamin Bottorff, Federico Castelo, Mark Conkle, Lee Dalton, Clarissa DeGan, Emeric Dwyer, Tyler Gatrost, Xavier Gombaud, Richard Greenaway, Jonna Hind, Clinton Jeffrey, Jennifer Kapphahn, Doug Keester, Tobin Lopes, George "Joren" Meadows, Tom Melucci, Chris Mogensen, Conrad Murphy, Brad Rochford, Brodi Scott, Edsel Soto, Nick Springer, Tim Stillman, Devin Stinchcomb, Geoff Suthers, George Tinkham, Jason Wallace y Yu-Chi Wang

Publicado por Fantasy Flight Games

MUNDOS EN COLISIÓN

Diseño y desarrollo de la expansión: Brad Andres, Skaff Elias,

Richard Garfield, Aaron Haltom y Daniel Schaefer Productor: Jason Walden
Ambientación: Daniel Lovat Clark
Edición: Andreas Wolfsteller

Revisión del inglés: Tobin Lopes y Jeremiah J. Shaw

Traducción: Ángel Martínez Murillo

Revisión: Sergio Hernández

Jefa de juegos de cartas: Mercedes Opheim

Diseño gráfico de la expansión: Nate Carnahan, Caitlin Ginther y Neal W. Rasmussen

Coordinador de diseño gráfico: Joseph D. Olson

Jefe de diseño gráfico: Christopher Hosch

Ilustración de cubierta: David Kegg

Dirección artística: Andy Christensen y Crystal Chang

Responsable de dirección artística: Tony Bradt

Implementación de tecnología: Evan Hall y Lukas Adrian Peregrine

Coordinación de control de calidad: Andrew Janeba y Zach Tewalthomas

Jefes de producción: Jason Glawe
Director creativo visual: Brian Schomburg
Jefe superior de proyecto: John Franz-Wichlacz
Jefe superior de desarrollo de producto: Chris Gerber Diseñador de juego ejecutivo: Corey Konieczka Director del estudio: Andrew Navaro

Pruebas de juego: Kael Barend, Leo Berman, Michael Bernabo, Ben Bottorf, Tim Bunn, Federico Castelo, Micah Crosley, Nick Cyr, Vann Daugherty, Ira Fay, Matt Giese, Doug Keester, Tobin Lopes, Zachary P. Lopes, David McCulloch, Paraic Mulgrew, Michael Nerman, Josh Noe, Mark Ortego, Eugene Png, Jamison VanLoocke, Marc Vialva y Jason Wallace

Publicado por Fantasy Flight Games

MUTACIÓN MASIVA

Diseño y desarrollo de la expansión: Brad Andres, Aaron

Haltom y Daniel Schaefer Productor: Jason Walden Ambientación: Daniel Lovat Clark Edición: Andreas Wolfsteller Revisión del inglés: Molly Glover Traducción: Ángel Martínez Murillo Revisión: Sergio Hernández

Jefa de juegos de cartas: Jim Cartwright
Diseño gráfico de la expansión: Caitlin Ginther, Nate Carnahan

y Neal W. Rasmussen

Coordinador de diseño gráfico: Joseph D. Olson

Jefe de diseño gráfico: Christopher Hosch

Ilustración de cubierta: David Kegg

Dirección artística: Crystal Chang y Preston Stone

Responsable de dirección artística: Tony Bradt

Implementación de tecnología: Evan Hall y Lukas Adrian Peregrine

Coordinación de control de calidad: Andrew Janeba y Zach Tewalthomas

Jefes de producción: Jason Glawe
Director creativo visual: Brian Schomburg
Jefe superior de proyecto: John Franz-Wichlacz Vicepresidente de desarrollo de producto: Chris Gerber Diseñador de juego ejecutivo: Nate French
Director del estudio: Andrew Navaro

Pruebas de juego: Ryan Alexander, Jayson Burns, Brooks Clark, Amy Claxton, David Claxton, Jacob Claxton, Mallorie Coan, Bryden Cole, Don Cox, Micah Crosley, Tori Dismukes, Trey Dismukes, Ira Fay, Charlie Fiddler, David Gagner, Chelley Henry, Jeff Henry, Teri Sue Hitchcock, Marty Hoppock, Nicholas Johnson, Hyungmin Kang, George Keagle, Erik Kemnitz, Ben Kline, Joe Kell, Matt Lansdowne, Brett Leeson, Kortnee Lewis, Scott Lewis, Tobin Lopes, Zachary Lopes, Chris Mayfield, Ben-Jammin Miller, Noel Miller, Robert Nelson, Chase Peterson, Ícaro Veneroso Rocha Silva, Marlus Clayton de Oliveira Rocha Silva, Ben Rothman, Jason Scarrow, Asher Stuhlman, Colleen Tanyag, Zach Tedford, Peter Yang, Noah Young, Ryan Young y Frances Zeller

Publicado por Fantasy Flight Games

MAREAS OSCURAS

Diseño y desarrollo de la expansión: Brad Andres, Aaron

Haltom, Tyler Parrott y Daniel Schaefer Productor: Jason Walden Ambientación: Daniel Lovat Clark Edición: Jakub Nosal

Revisión del inglés: Mark Pollard

Traducción: Ángel Martínez Murillo

Revisión: Sergio Hernández

Jefa de juegos de cartas: Jim Cartwright

Director creativo de historia y ambientación: Katrina Ostrander

Diseño gráfico de la expansión: Caitlin Ginther y Neal W. Rasmussen

Coordinador de diseño gráfico: Joseph D. Olson

Jefe de diseño gráfico: Christopher Hosch

Ilustración de cubierta: Angelo Bortolini

Dirección artística: Christina Doffing, Jeff Lee Johnson, Chelzee Lemm-Thompson y Preston Stone

Responsable de dirección artística: Tony Bradt Implementación de tecnología: Evan Hall y Lukas Adrian

Peregrine
Coordinación de control de calidad: Zach Tewalthomas Jefes de producción: Jason Glawe
Director creativo visual: Brian Schomburg
Jefe superior de proyecto: John Franz-Wichlacz Diseñador de juego ejecutivo: Nate French
Director del estudio: Chris Gerber

Pruebas de juego: Nathaniel Brelsford, Jayson Burns, Devin Chiriboga, Steven Christian, Brooks Clark, Micah Crosley, Lee Dalton, Dale de Andrade, William "Trey" Dismukes, Catherine Down, Martin Down, Ollie Erholtz, Ira Fay, Charlie Fiddler, Simon Fox, David Hansell, Beka Hemken, Daniel Hemken, Luke Hemken, George Keagle, Joe Kell, Matt Lansdowne, Brett Leeson, Scott Lewis, Tobin Lopes, Zachary Lopes, Daniel McLaughlin, Ben Miller, Lilian Nelson, Robert Nelson, Michael Nerman, Luke Olson, Trevor Payton, Ben Rothman, Jason Scarrow, Benjamin Sissel, Alex Slotnick, Asher Stuhlman, Coleen Tanyag, Noah Young y Frances "Fran" Zeller Publicado por Fantasy Flight Games

VIENTOS DE INTERCAMBIO

Diseño y desarrollo de la expansión: Aaron Haltom, Michael

Hurley, Tyler Parrott y Daniel Schaefer

Productor: Michael Hurley

Diseño gráfico de la expansión: WiL Springer

Implementación de tecnología: Evan Hall, Francesco Moggia y Lukas Adrian Peregrine

Edición de reglas: Gee Barger
Traducción: Ángel Martínez Murillo Revisión: Sergio Hernández
Coordinación de marketing: Jeremy Culver Director del estudio: Christian T. Petersen

Nuestro agradecimiento especial a Luke Olson por el análisis de los datos y sus ideas, y a toda la comunidad de KeyForge por su lealtad y apoyo.

Pruebas de juego: Patrik Åhlberg, hydrophilic attack, BotOrNot, Dave Cordeiro, Micah Crosley, Evan Hall, Mark Hannibal, Geoff Heppenheimer, Stephane Honnorat, Dominic Hurov, Luke Olson, Matt Lansdowne, Mason Lehto, Daniel McLaughlin, Andrew Marshall, Josh Mathews, Robert Nelson, Adrien "Drallieiv" Nguyen, Riku Nguyen, Alexandre 'fakyrr' Pagès, Giang Riversking, Aaron Phillips, Justin Russell, Sebastian Russell, Noah Salaway, Chris Steele, Sydnie Steele, Doug Stover, Erich Taylor, Francisco "Pancho" Varas, Giuseppe Villa y Zaramis

Publicado por Ghost Galaxy, Inc.

RECORDATORIOS SOMBRÍOS

Diseño y desarrollo de la expansión: Aaron Haltom, Michael

Hurley, Luke Olson, Tyler Parrott y Daniel Schaefer

Productor: Michael Hurley

Traducción: Ángel Martínez Murillo

Diseño gráfico de la expansión: WiL Springer

Implementación de tecnología: Evan Hall, Francesco Moggia y Lukas Adrian Peregrine

Edición de reglas: Gee Barger
Coordinación de marketing: Jeremy Culver Coordinación de eventos y operaciones: Josh Swaner Director del estudio: Christian T. Petersen

Pruebas de juego: Patrik Åhlberg, Dan Barrett, BotOrNot, Marcus D'Amelio, John Gradel, Evan Hall, Nick Hall, Stephane Honnorat, Dominic Hurov, Matt Lansdowne, Mason Lehto, Tobin Lopes, Josh Mathews, Daniel McLaughlin, Kurtis Meilink, Riku Nguyen, Alexandre 'fakyrr' Pagès, Aaron Phillips, Ben Rothman, Z Smith, Ben Sissel, Sydnie Steele, Zack Stephenson, Doug Stover, Josh Swaner, Francisco "Pancho" Varas y John Ziegler

Publicado por Ghost Galaxy, Inc.



TABLA DE ORDEN DE RESOLUCIÓN

Esta tabla proporciona una estructura de orden de resolución detallada para todos los pasos estándar del juego y varias habilidades de las cartas que aparecen con frecuencia.

Cuando dos o más efectos ocurren al mismo tiempo, el orden en que se resuelven lo determina el jugador activo.

Nota: Los efectos que usan la expresión "cada vez que" se resuelven en el mismo momento del orden de resolución que los efectos que usan la expresión "después de".

» Se resuelven los efectos de "al principio/inicio/comienzo del turno".

PASO 1: FORJAR UNA LLAVE

1. Comprueba si puedes forjar una Llave.
2. Si puedes hacerlo, gasta una cantidad de Æmbar igual al coste de forja actual y forja una llave. Si forjas tu tercera llave, ganas de inmediato la partida.
3. Se resuelven los efectos de "después de forjar una llave".

PASO 2: ELEGIR UNA CASA

1. Elige la Casa activa para este turno.
2. Se resuelven los efectos de "después de que elijas una casa".
3. Puedes coger todas las cartas de tus archivos y ponerlas en tu mano.

PASO 3: JUGAR, DESCARTAR O USAR CARTAS

Puedes realizar estas acciones en cualquier orden y repetirlas cualquier número de veces.

JUGAR UNA CARTA.

1. Si tu carta es una criatura, un artefacto o una mejora, añádela a tu zona de juego resolviendo los efectos de "entra en juego". Si tu carta es una acción, revélala.
2. Resuelve cada icono de bonicación de la carta jugada, de arriba abajo.
3. Se resuelven los efectos de "Jugar:" y "después de jugar/después de entrar en juego".
4. Si tu carta es una acción, ponla en tu pila de descartes.

USAR UNA CRIATURA PARA COSECHAR.

1. Agota a la criatura que está cosechando.
2. Obtén 1 de la reserva común.
3. Se resuelven los efectos de "Después de cosechar:" y "después de que una criatura coseche".

USAR UNA ACCIÓN O UNA HABILIDAD OMNI.

1. Agota la carta con la habilidad "Acción:" u "Omni:".
2. Se resuelven los efectos de la habilidad.

USAR UNA CRIATURA PARA LUCHAR.

1. Agota a la criatura atacante y elige a la criatura contra la que está luchando.
2. Se resuelven los efectos de "Antes de luchar", Dañino X y Asalto X.
3. Cada criatura que participa en la lucha inige un daño igual a su Poder a la criatura rival (consulta la tabla de resolución de daño). Se resuelven los efectos de Ataque con dispersión X.
4. El daño pendiente se evita o reduce según la tabla de resolución de daño, y luego el daño se inige a las criaturas simultáneamente.
5. Si la criatura atacante ha sobrevivido, se resuelven los efectos de "Después de luchar:" y "después de que una criatura luche". Se resuelven los efectos de "cada vez que una criatura luche".

PASO 4: PREPARAR CARTAS

1. Prepara todas tus cartas agotadas.

PASO 5: ROBAR CARTAS

1. Roba cartas hasta que tengas seis o más en tu mano (ajustando la cantidad según las cadenas o los efectos de cartas).

» Se resuelven los efectos de "al nal del turno".

TABLA DE RESOLUCIÓN DE DAÑO

Los siguientes pasos ocurren cada vez que se inige daño pendiente a una o más criaturas:

1. Si la criatura tiene Invlunerable o "no puede recibir daño" o "no se le puede inigir daño", se evita todo el daño pendiente que tuviera.
2. Si la criatura está escudada, se evita todo el daño pendiente que tuviera y se reitra el Escudo.
3. Cada punto de Armadura reduce el daño pendiente de la criatura en 1.
4. El daño pendiente restante no evitado se convierte en daño inigido a la criatura. Las criaturas que tengan sobre ellas una cantidad de daño igual o mayor que su Poder son marcadas para ser destruidas.

DESTRUIDA

Los siguientes pasos ocurren siempre que una o más cartas vayan a ser destruidas:

1. Las cartas quedan marcadas para ser destruidas.
2. Se resuelven los efectos de "Destruida:".
3. Cada carta destruida se pone en la pila de descartes de su propietario. Las líneas de batalla se contraen de inmediato para ocupar los huecos que dejan las criaturas destruidas.
4. Se resuelven los efectos de "después de que una criatura sea destruida" y "cada vez que una criatura es destruida".